

AMIGA special Hits

1/98

Jan./Feb. 1998 • DM 14,90 • sfr 14,90 • S 119,-

10 Vollversionen auf Heft-CD-ROM und Diskette – Deutsche Anleitungen!



10 Super-Games für Amiga!



Sollte hier die
"Diskette zum Heft" fehlen,
wenden Sie sich bitte an:
media
Verlagsgesellschaft mbH
Moosweg 18
88175 Scheidegg
Tel.: 08387/9222-22
Fax: 08387/9222-30



Amiga-Power-Schnellversand!

Ihr Partner für Amiga-PD- und Preiswert-Software

Software direkt
und schnell
per Post!

NEU

Sofern nicht anders
angegeben,
jedes Amiga-Programm nur

6,50

Strategiespiele

S01	Fußballmanager	(nur A500) für Fußballfans	
S02	Xytronic	Weltraum-Handelsspiel	
S03	Imperium Romanum	Strategiespiel	
S05	Imperium	Strategiespiel um Macht	
S13	Risk	Risiko-Computerversion	
S19	Moria	Fantasy-Grifikabenteuer	
S21	Zerg!	Fantasy-Grifikabenteuer	
S25	Der Energiemanager	Energiesparspiel	
S26	Battleforce	Kampf der Giganten	6,50
S36	Das Erbe	das Umwelt-Abenteuerspiel	
S41	Das Erbe 2	Das schmutzige Erbe!	
S41a	Lösung zu "Erbe 1 + 2		
S47	Ahoi 2.01	Schiffe versenken	
S55	Korn 1.0	Handelssimulation a la Kaiser	
S57	BattleLand	Panzerkampfsimulation	
S62	Nukes' R'Us	Moderne Risiko-Variante!	
S91	German Trucking	Managen Sie eine Lkw-Flotte	10,- DM
F001	Tom's Imbiss	Imbissmanager-Spiel	

je
6,50

Brett-, Gesellschafts-, Kartenspiele

S18	Backgammon	Brettspielumsetzung	
S27	Mensch ärgere ...	Brettspielumsetzung	
S30	Schach	Brettspielumsetzung	
S34	Glücksrad 2.0	Bekanntes Quizspiel	
S48	SuperKniffel	Spannendes Würfelspiel	
S54	Mühle und Dame	2 beliebte Brettspiele	
S56	17 + 4	bekanntes Kartenspiel	
S59	Poker	Computerumsetzung des Spiels	
S60	Skat	beliebtes Kartenspiel	
S64	Kreuzwort 2.00	Amiga-Kreuzworträtsel	
F068	Rummy	Amiga-Rommé-Umsetzung	
S72	Monopoli	beliebtes Brettspiel	
S73	MahJongg 1.5	Amiga-Version des Klassikers	

je
6,50

Geschicklichkeit

S17	Flaschbier	Das Werner-Game (Kick 1.3)	
S53	TetrisPro	Herabfallende Steine ordnen	
S89	Lemminge in Action	Superspiel mit Lemmings	10,00 DM
S92	StarFlipper	Der Flipperautomat im Amiga!	

Actiongames

S90	AntWars	Krieg m. bewaffneten Ameisen	10,-
F063	DinoGame	Action mit einem Riesendino	
F040	Blaster	Ballerspaß mit Alpha-72-Fighter	

Sportspiele

S20	Derby	Galloppersimulation!	
S29	Billard	Pool, Karambolage, Dreibe...	
S44	Bosseln	Ostfrisische Nationalsportart.	
		Hier gilt es, eine Holzkugel	
		möglichst weit zu werfen	
S51	Autorennen	Meistern Sie den Pacours	
S58	Eishockey	Actionreiches Sportspiel!	
S75	SkateTribe	Begeben Sie sich Aufschlag ein	
		Skate-board und meistern Sie den	
		Pacours am Miami-Beach.	
S77	18 Holes	Golf-Spiel-Simulation (2 Disks)	10,00 DM
S78	Wrestling	Spitzengrafik/Action (2 Disks)	10,00 DM
S80	Lustige Olympiade	Joystick-Rubbeln,	
		was das Zeug hält	10,00 DM
S83	SkeetShooting	Tontaubenschießen.	
S84	Hyperball	TipKick-ähnliches Sportspiel	
S85	Olympiade der Lemminge	Speerwurf, Skateboard, Weitsprung,	
		Rudern, Schwimmen, 100-Meter-Lauf	
		(2 Disks, nicht A1200)	10,00 DM
S93	Dart's Game	Dart-Spiel-Umsetzung	

je
6,50

Sofern nicht anders angegeben, für alle Amigas!

Star-Trek-Spiele

Eine Extrarubrik für alle Enterprise-Freunde (A500/2000)			
S12	StarTrek	(2 Disks) Enterprise-Spiel (von T. Richter)	10,00
S65	StarTrek	(2 Disks) weiteres Trek-Spiel (von J. Barber)	10,00
S66	StarTrek	(3 Disks) noch eine Variante (von E. Gustafson)	15,00
Welches Spiel? Am Besten alle drei (7 Disks)			
für nur			30,00
Weitere Spiele zum Thema (für alle Amigas):			
S86	StarTrek-Action	Ballerspiel	6,50
S87	Astro-Trek	Von der Spielidee her ein einfaches Actionspiel, jedoch in einer Star-Trek-Umsetzung und deshalb ein Muß für jeden Star-Trek-Fan!	6,50

Büro

A01	Textverarbeitung	MS-Text, eine kleine Textverarbeitung mit	
		Funktionen für den täglichen Bedarf	
A04	Buchhaltung 2.0	ideal für kleine Betriebe	
A08	GiroMan 4.10	Kontoverwaltung	
A09	Haushaltsbuch	Heimfinanzprogramm	
A10	Datei	Universaldatei f. fast alle Zwecke	
A25	Briefkopf & Text-ED	Textverarbeitung + Adress	15,00 DM
A29	AnalCalc	Tabellenkalkulation m. Buch	15,00 DM
A36	Kaufmann 1	Rechnung und Kassenbuch	

Heimanwendungen

A14	Musikdatei (Kick 1.3)	veraltet LP, MC, CD	
A12	Disklabel 4.0	Diskettenlabel-Druckprogramm	
A22	DiskKat 2	Diskettendatenbank	
A28	Access	DFÜ-Programm m. Buch.	15,00 DM
A31	Road Route V5.5	Streckenplaner für Deutschland	
A34	Das Geburtstagsblatt	Ein tolles Druckprogramm zum Drucken	
		von Geburtstagsblättern, die Sie dann	
		verschenken können!	15,00 DM
A43	CD-Pro	CD-Verwaltung (ab Kick 2.0)	
A44	APrint	Adressverwaltung und Etikettendruck	
A46	VideoPro	sehr gute Videoverwaltung	15,00 DM
A24	PrintStudio	Universaldruckhilfsprogramm	
A49	Musikmaster II light	Musikverwaltung (CDs etc.)	
A50	Filmdatenbank light	Filme einfach verwalten	
A51	Amiga-Bücherei light	tolle Bücherverwaltung	

Drucken

D01	AmigaFox-DTP	PD-Druckprogramm	
SVA01	Hobby-Font-Pack	über 100 Amiga-Schriften mit	
		gedrucktem Übersichtsband	19,90 DM
D03	UniPrint	Druckprogramm für Adressetiketten,	
		Postkarten, Paketzettel, u. a.	
		Versandformulare	
D04	Forms Unlimited	Formulare erstellen u. drucken	
D05	PrintACard	AddOns für Grußkarten etc.	
D08	AwardMaker 2	Urkundendruckprogramm	
D10	Labelpack deluxe	Etikettendruckprogramme	19,00 DM

Utilities

H06	FixDisk	Diskettenretter	10,00 DM
H09a	Anti-Virus	Kick 2.0 + höher	
		Mit gedruckter Anleitung	15,00 DM
H09b	Anti-Virus	Kick 1.3	15,00 DM
H14	MegaD	Super-Directory-Utility. Einfacher	
		Umgang mit Shell/CLI	15,00 DM
H15	Imploder	Programmpacker mit Buch	15,00 DM
H16	LhA	Bekanntester Packer m. Buch	15,00 DM
H25	SuperDark	Bildschirmschoner mit Buch	10,00 DM
H37	No Errors	"versteckt" Read/Write Errors	

Emulatoren

E01	PC-Emulator-Pack	PC-Emulation u. Konverter und Tools	15,00
E02	MS-DOS-Pack	Lauffähige Programme für den PC-	
		Emulatorpack (6 Disks)	30,00 DM
E03	C=64-Pack V3.0	Neue Version unseres Emulatorpacks	
		90 % aller Programme können jetzt	
		geladen werden. Wohl einmalig : 60	
		C=64-Programme gehören zum	
		Lieferumfang! Für alle Amigas	20,00 DM
E14	Messy SID2	Transfer zwischen Amiga+PC	
E09	A500plus-Emulator	bringt WB 2.X -Software a. älteren	
		Amigas mit Kick 1.2/1.3 zum Laufen	
E11	VC=20-Pack !	Emulator und Programme	15,00 DM
E15	MSDOS/AmigaDOS	DOS-Befehle Aufschlag dem Amiga!	
H05	A-1200-Runner	Dieses Programm macht ältere	
		Programme lauffähig	10,00 DM
T202	Kick-1.3-Emulator	Degradier "degradiert" Ihren A1200/4000	
		zum A500 Kick 1.4 bringt ebenfalls ältere	
		Programme zum Laufen	15,00 DM

Programmieren

P01	PCQ-Pascal	Pascal-Compiler + Kursus	15,00 DM
P02	C-Compiler	C-Compiler, Kurs, Anleitg.	30,00 DM
P03	Basic-Pack	Basic-Compiler, Zubehör, Beispiele,	
		Tips & Tricks	15,00 DM

Sofern kein Preis angegeben ist,
kostet jedes Programm nur **6,50**

Patrick Pawlowski
Software-Service
Kiefernweg 7 - 21789 Wingst

AMIGA-POWER-PACKS

APP-01	COPY-POWER	Eine Sammlung toller	
		Kopierprogramme	15,-
APP-02	Turbo Disk Pack	Beschleunigen Sie Ihren	
		Diskzugriff	10,-
APP-03	A-1200-Killer-Pack	Noch mehr A-500-	
		Emulationen	10,-
APP-04	100-Spiele-Pack	Für jeden Geschmack	
		etwas	20,-

Besondere Angebote

Katalog mit Anti-Virus-Disk **0,- DM**
Sparangebot
10 Disketten zum Einzelpreis von
6,50 DM zusammen nur 49.90 DM
(freie Auswahl!)

TOP 100

die große deutsche Public-Domain-Sammlung
100 ausgewählte PD-Programme - die ideale
Grundausstattung für jeden Amiga-Fan. Alle
Programme sind in der Regel problemlos zu starten
und werden, sofern eine Anleitung erforderlich ist,
mit deutschen Anleitungen geliefert (zum Teil mit
der Maus zu bedienende Info-Texte Aufschlag
Diskette sowie gedruckte Handbücher!). Hier ein
kleiner Auszug aus dem Komplettpaket (die
Programme wurden unter Kickstart 1.3/2.x/3.0
getestet):

DaVinci erstklassiges Malprogramm, Diskkat
Diskettenverwaltung, Diskett Etikettendruck,
Disksalv Diskettenretter, Ununiversaldatei mit
Adressdatei, Musikdatei, Bücherdatei, Videodatei
zum Verwalten von Daten aller Art, Biorhythmus
erstellt persönliche Biokurven, Verkehrstest hilft bei
der Führerscheinprüfung, Haushaltsbuchführung
bringt Ordnung in die Haushaltskasse,
Textverarbeitung für Ihren Schriftverkehr, Glücksrad
2.0 Variante eines bekannten Spiels, Mensch
ärgere... Brettspiel, Schach, Prof.-D-Copy
Kopierprogramm, Battle Ship! Schiffeversenken,
Steinschlag Tetris-Variante, Risk Risiko-Spiel, Boot-
Intro erstellen Sie eigene Diskintros, 5 gewinnt
Variante eines bekannten Spiels, Lotto-Spiel zieht
vielleicht Ihre Glückszahlen, Videopoker Pokerspiel,
Domino 1.1 Brettspiel, Printstudio Druckprogramm.
Enthalten sind ferner ein Erdkunde-Lernspiel, ein
Englisch-Vokabeltrainer, ein Anti-Virus-Programm
sowie weitere 75 Programme aus den Bereichen
Utilities, Druckprogramme, Spiele, Lernprogramme,
Grafikprogramme, Musikprogramme,
Anwenderprogramme... 100 Programme mit
deutschen Anleitungen. (Nr. PDA003)

**Inkl. Diskettenbox statt 99,- jetzt nur
69,- DM**

Bestellung

Absender

Hiermit bestelle ich folgende Artikel (Nr. genügt):

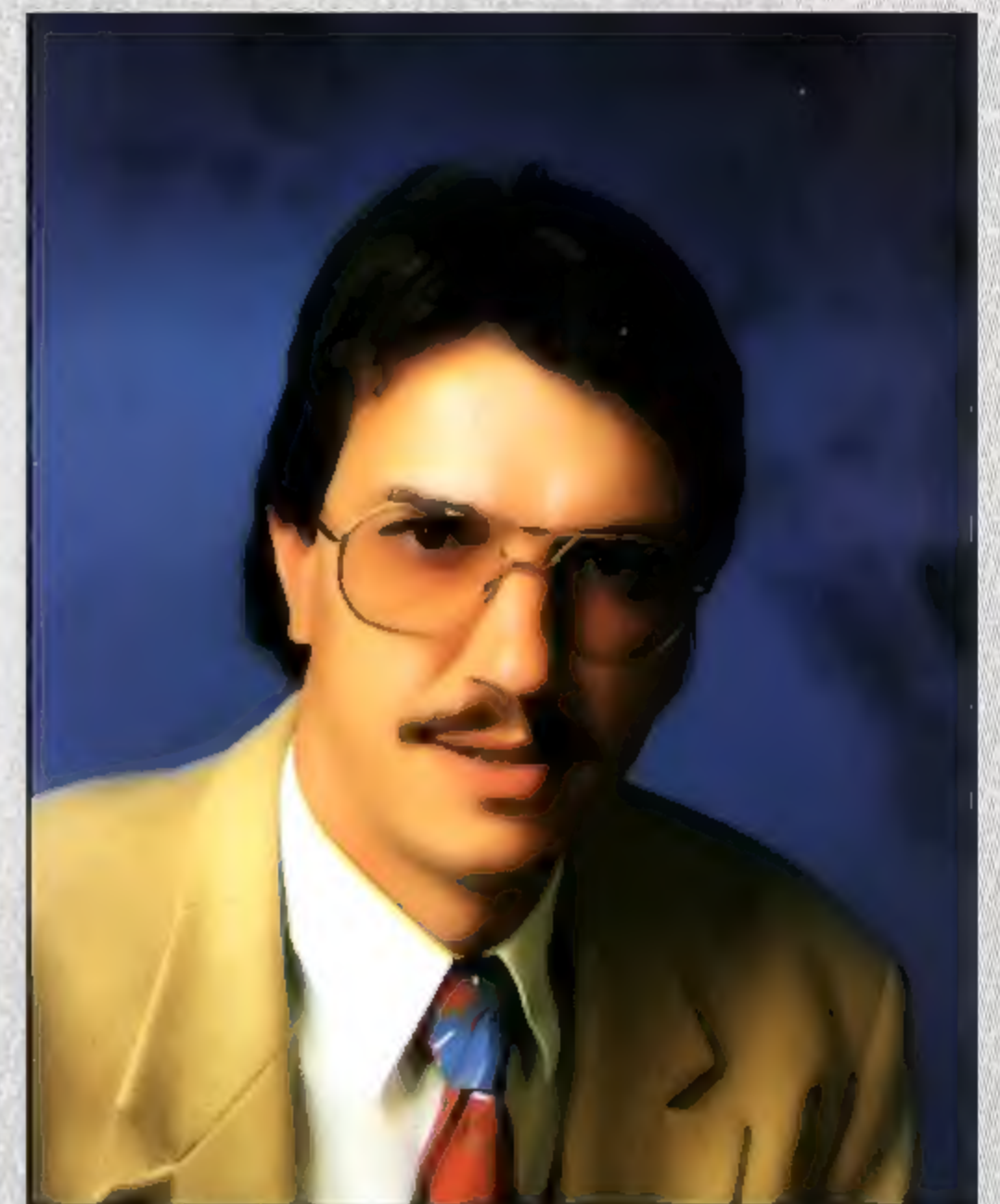
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

- ☐ **Zahlung per Nachnahme** (beim Zusteller)
Versandkostenpauschale DM 10,00 (Ausland 22,-)
☐ **Zahlung per Vorkasse** (Bar, V-Scheck, euroch.)
Versandkostenpauschale DM 6,00 (Ausland 15,-)

eMail: PatrickP@t-online.de

Tel. 04777-931250

Fax 04777-931252



Ein Spielchen am Morgen vertreibt Kummer und Sorgen

In jedem von uns steckt ein Gambler. Beim einen mehr, beim anderen weniger. Auf dem PC-Sektor streiten sich zur Zeit gut ein Dutzend Spielezeitschriften um den Platz an der Sonne. Und was tut sich im Amiga-Bereich in Sachen Spiele? Nichts, rein gar nichts – gähnende Leere beim Zeitschriftenhändler. Der Amiga, einst ein Computer, der für seine sagenhafte Grafik und sein überaus reichhaltiges Angebot an Top-Spielen bekannt war – und kein Verlag bringt ein Spieleheft auf die Beine? Diesen Zustand haben wir jetzt mit der ersten Ausgabe der Amiga Spiele-Hits 1/98 geändert. Insgesamt 10 Vollversionen – bisher einige Hundert Mark teuer – haben wir auf einen Silberling gebrannt. Ich bin mir sicher, daß für jeden Geschmack etwas dabei ist. Freunde des runden Leders finden mit Super Soccer eine gelungene Fußballmanager-Simulation vor, mit Black Gold steigen Sie in die Fußstapfen von J.R. Ewing und bei Hannibal schicken Sie Ihre Krieger los und versuchen so, Ihr Königreich zu vergrößern. Freunde von Rollenspielen werden mit Ishar I+II Ihre wahre Freude haben und wer nach den Sternen greifen will, ist mit Space Max sicherlich gut beraten.

So, jetzt will ich Ihren Spieltrieb nicht weiter aufhalten und wünsche Ihnen viel Spaß mit der ersten Ausgabe der Amiga Spiele-Hits.

Ihr Harald Mayer

10 AMIGA-Vollversionen

auf Heft-CD-ROM und Diskette

1.

Black Gold

Es ist klein, schwarz, brennt wenn man es anzündet und macht reich, wenn man genug davon verkauft. Organisieren Sie Ihre Zeche und handeln Sie mit dem Schwarzen Gold. Gehen Sie unter Tage, fördern Sie Kohle und organisieren Sie den Verkauf. Wenn Sie jedoch keine Vorsicht walten lassen, kann es zu einem Grubenunglück kommen.



Anleitung
im Heft
ab Seite 3

6.

Humans III

Eine Reise durch und gegen die Zeit steht Ihnen bevor. Versuchen Sie, sieben historische Persönlichkeiten zu retten und wieder in die richtige Zeit zurückzusetzen. Setzen Sie die Fähigkeiten der Spielfiguren gezielt ein, um die Rätsel zu lösen, die zwischen Ihnen und Ihrer Heimkehr stehen.



Anleitung
auf der
Heft-CD

2.

Winzer

Weinanbau und -handel stehen im Mittelpunkt dieser Wirtschaftssimulation. Bauen Sie die richtigen Weinsorten an, und verpacken Sie den Wein, wenn es nötig ist. Sie tragen die Verantwortung über die Qualität Ihrer Weine. Wenn das Kellerbuch geprüft wird, müssen Sie einen kühlen Kopf bewahren und richtig handeln.



Anleitung
auf der
Heft-CD

7.

Ishar 1

Die erste Folge des fantastischen Rollenspiels Ishar. Über 100.000 Perspektiven werden Sie verzaubern. Erforschen Sie mittelalterliche Szenerien mit Stadt, Marktplatz, Herbergen und vieles mehr. Setzen Sie auf die Loyalität und das Ehrgefühl Ihrer Mitstreiter. Nur so werden Sie in der Lage sein, Ihr Ziel zu erreichen. Lüften Sie Geheimnisse!



Anleitung
auf der
Heft-CD

3.

Super Soccer

Bringen Sie Ihre Fußballmannschaft an die Spitze. Jonglieren Sie mit Millionenbeträgen.

Beweisen Sie Fingerspitzengefühl bei der Mannschaftsaufstellung. Wenn Sie richtig handeln, können Sie ganz oben mitspielen!

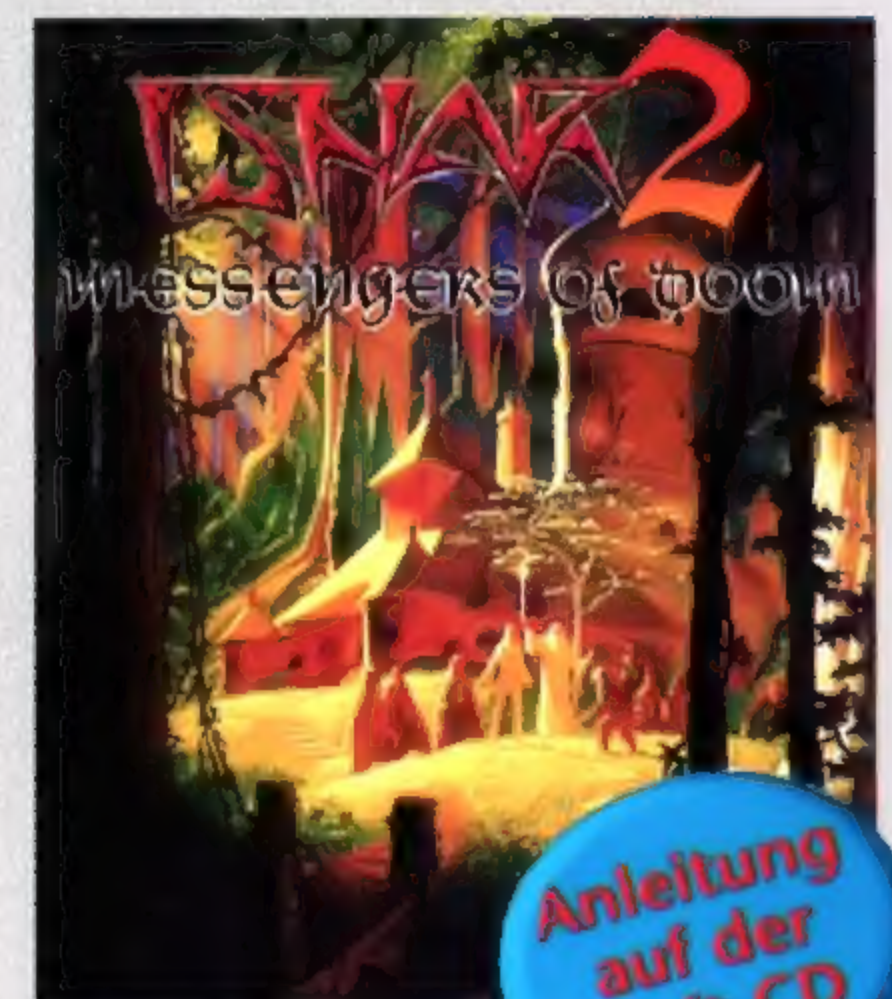


Anleitung
im Heft
ab Seite 19

8.

Ishar 2

Direkt an Ishar 1 knüpft die zweite Folge des Rollenspiels an. Wie auch in Ishar 1 ist es möglich, über mehrere Wege zur Lösung zu kommen, so daß das Spiel auch nach mehrmaligem Durchspielen interessant bleibt. Das flexible und benutzerfreundliche Gameplay zeichnet diese Serie aus.



Anleitung
auf der
Heft-CD

4.

Space MAX

Planen und bauen Sie Ihre eigene Raumstation. Space M+A+X basiert auf dem echten NASA-SPACE-STATION-Programm und wurde mit freundlicher Genehmigung der NASA von Starbyte entwickelt! Das Spiel beeindruckt durch digitalisierte Start- und Landesequenzen. Es ist sehr realistisch gehalten. Das Spiel ist für jeden interessant, der an Abenteuer, Science-Fiction, Wirtschaftssimulation und Projektmanagement interessiert ist.

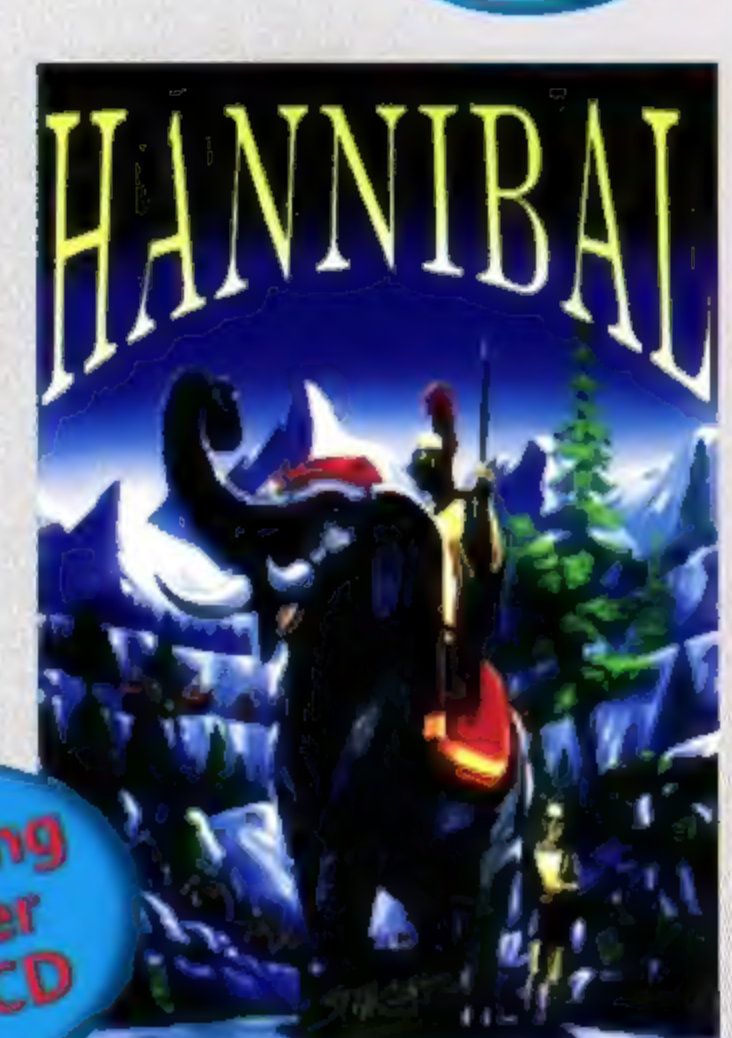


Anleitung
im Heft
ab Seite 25

9.

Hannibal

Wer lief mit seinen Elefanten über die Alpen? Vollziehen Sie die Gedankengänge Hannibals nach. Die geschichtlich-realtätsnahe Simulation versetzt Sie in die Lage des großen Kriegers. Lernen Sie spielerisch Geschichte. Lassen Sie sich von diesem starken Spiel fesseln!



Anleitung
auf der
Heft-CD

5.

Sarakon

Erleben Sie die wahre Kraft Ihrer Gedanken. Stellen Sie sich auf die Probe. Wieso machen Sie Fehler? Die Lösung ist oft zum Greifen nahe und oft, sehr oft wird es Ihnen nicht gelingen. Nehmen Sie die Herausforderung an!



Anleitung
im Heft

10.

Mini Golf Plus

In den Wintermonaten werden viele Minigolfanlagen geschlossen. Damit Sie auch in dieser Zeit diesem Hobby nachgehen können, liefern wir Ihnen mit diesem Heft eine Mini-Golf-Simulation.



Anleitung
auf der
Heft-CD

**Es ist klein, schwarz, glüht wenn man es anzündet
und macht reich wenn man genug davon verkauft!**

BLACK GOLD



KOHLE MACHEN!



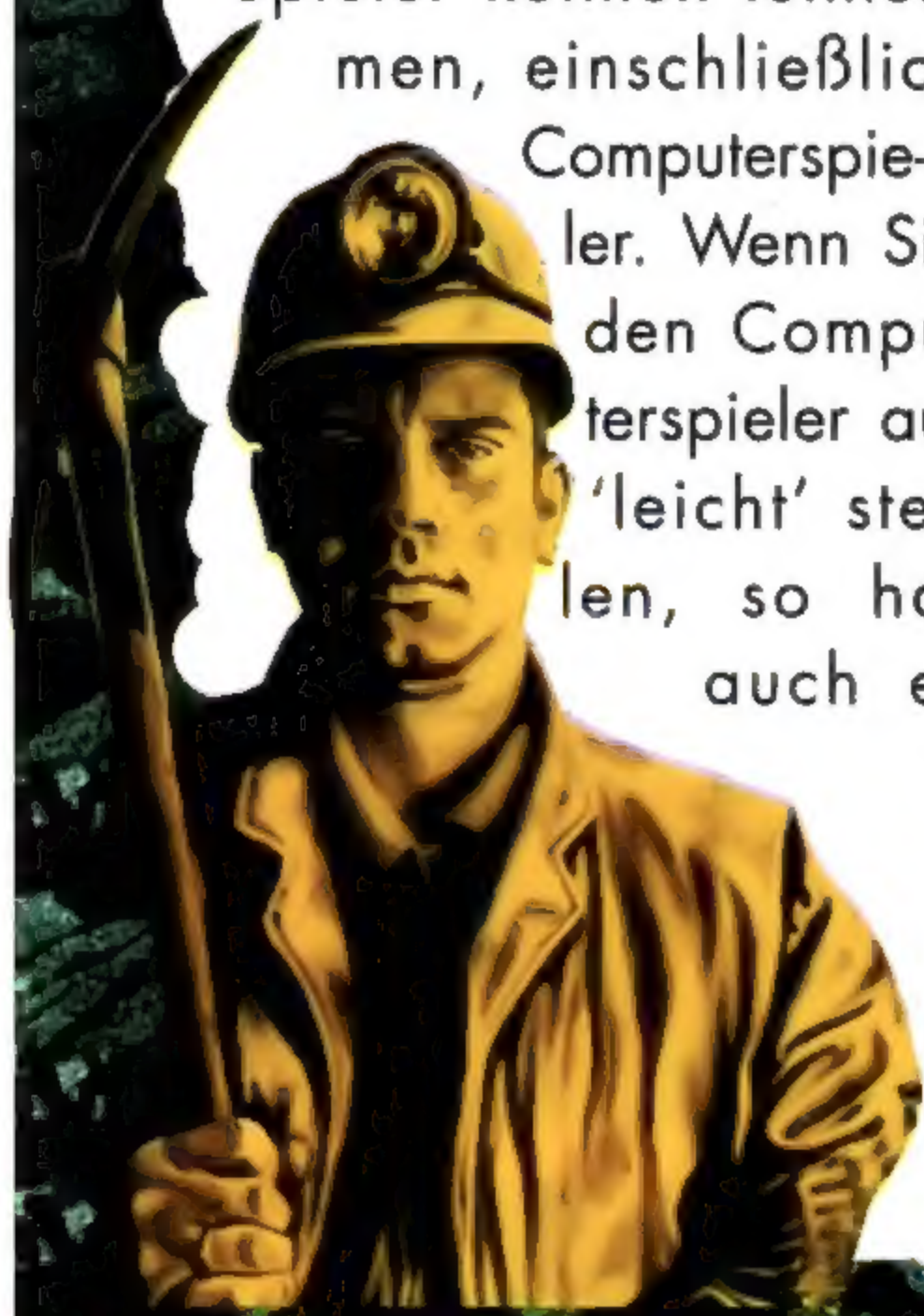
Wirtschaftssimulation Bergbau

BLACK GOLD

Spielanfang

Wenn Sie das Spiel gestartet haben, geben Sie bitte zuerst die Spieleranzahl ein, dann Ihre Schwierigkeitsstufe, auf der Sie spielen möchten.

Bei der leichtesten Schwierigkeitsstufe fangen Sie mit 50.000 Mark an und können zweimal während eines Spielzuges unter Tage, um den Kohleabbau zu leiten. Bei den anderen beiden Schwierigkeitsstufen haben Sie weniger Kapital zur Verfügung und können nur einmal unter Tage, um den Kohleabbau zu leiten. Maximal 4 Spieler können teilnehmen, einschließlich Computerspieler. Wenn Sie den Computerspieler auf 'leicht' stellen, so hat auch er



günstige Anfangsbedingungen, bei 'schwer' macht er vielleicht schon nicht mehr soviel Profit. Haben Sie alle Einstellungen vorgenommen, so kommen Sie ins Hauptmenü.

Stadt - Hauptmenü

Von hier aus leiten Sie alle Ihre Aktionen. Zu Ihrer Information werden hier Ihr Kapital, das Datum und Ihre Kohlevorräte angezeigt. Mögliche Auswahl im Stadtbild: Verkauf, Großhandel, Arbeitsamt, Grubenfeld erwerben, Kokerei, Bank, Halde, Zeche, Haus und Zechenaufsicht (siehe auch Bilder im Anhang).

Kohleverkauf

Angezeigt werden hier die Kohlearten als Grafiken. Voreingestellt ist hier der Inlandsverkauf; ferner werden hier - neben den Grafiken - der Preis, die Menge und der noch freie Lagerplatz in % ausgegeben.

Wenn Sie nun 'Auslandsverkauf' anklicken, so erscheinen die Preise von Holland und Belgien und die auf der Halde (im Inland) befindliche Kohlemenge.

Bei 'Lieferverträge' erscheint die monatliche Abnahmemenge, wie lange der Vertrag noch läuft und der Abnahmepreis je Tonne Kohle.

Lieferverträge

Klicken Sie auf das Icon 'Lieferverträge' und danach auf das Kohleicon, für das Sie einen Vertrag abschließen möchten. Liegt ein Angebot von einer Firma vor, so können Sie den Liefervertrag annehmen. Beachten Sie bitte, daß Sie immer die zu liefernde Kohlemenge auf Lager haben, da sonst eine Konventionalstrafe gezahlt werden muß. Tritt dies ein, so erlischt der Vertrag automatisch.

Inlandsverkauf

Wenn Sie Ihre Kohle im Inland verkaufen möchten, so klicken Sie bitte, wenn dies nicht schon durch das Programm automatisch voreingestellt wurde, 'Inlandsverkauf' an und danach auf die Kohlegrafik, die Sie verkaufen möchten. Nun kommen Sie in das eigentliche Verkaufsmenü. Über die unteren Zahlenicons können Sie nun Ihre Kohle verkaufen. Bei 'Alles' verkaufen Sie das Maximum. Als Information finden Sie hier unter anderem die Marktsituation. Diese reicht von 'geringe Nachfrage', über 'kaum Nachfrage', 'ausgeglichen', 'gute Nachfrage' bis hin zur 'großen Nachfrage'. In diesem Spiel ist es so, daß Sie nur eine gewisse Menge an Kohle verkaufen können. Für jede Kohleart gibt es eine andere Marktsituation. Natürlich kann man im Winter mehr Kohle verkaufen als



im Sommer, da die Nachfrage im Winter größer ist als im Sommer. Wenn Sie eine gewisse Zeit gespielt haben, werden Sie um die Lieferverträge und den Auslandsverkauf nicht herumkommen.

Auslandsverkauf

Wenn Sie einen Handelspartner für Holland oder Belgien haben (diese können Sie in der Bank verpflichten), können Sie auch ins Ausland verkaufen. Klicken Sie das Icon 'Auslandsverkauf' an und dann die Grafik der Kohle, die Sie ins Ausland verkaufen möchten. Als nächstes wählen Sie bitte das Verkaufsland aus. Sie können nur soviel ins Ausland verkaufen, wie Sie an Lagerplatz in dem jeweiligen Land besitzen. Lagerplatz können Sie auf der Halde ankaufen. Eine Marktsituation existiert im Ausland nicht, da hier der Lagerplatz eine Rolle spielt.

Zurück

Durch Anklicken dieses Icons kommen Sie aus dem Menü wieder heraus; dies gilt für alle Menüs.

Großhandel

Neben dem Ankauf können Sie auch noch einen Verkaufsmodus auswählen. Achtung: Fördertürme können nur gekauft werden; ein Verkauf ist logischerweise nicht möglich. Die Reihenfolge der



Icons kann von System zu System variieren. Bitte schlagen Sie im graphischen Anhang die Icons nach.

- **Füllmaterial** benötigen Sie später, um die abgebauten Kohlefelder wieder aufzufüllen, damit der Streb nicht zusammenbricht.

- **Arbeitsgeräte:** Je Arbeiter, den Sie einstellen möchten, brauchen Sie ein Arbeitsgerät. (Nur Nachtwächter benötigen diese nicht.)

- **Schienen:** Müssen unter Tage verlegt werden, damit Loren eingesetzt werden können.

- **Pferd:** Ein Pferd kann maximal 5 Kohleloren ziehen, um die abgebaute Kohle abzutransportieren. Ein Pferd und eine Kohlelore haben eine Kapazität von 72 Tonnen Kohle/Monat (mit 2 Kohleloren 144 t Kohle/Monat, etc.). Um ein Pferd unter Tage einzusetzen, wird ein Schlepper benötigt.

- **Schlitten:** Primitivstes Abtransportmittel; jeder Schlitten wird von je einem Schlepper gezogen und hat eine Abtransport-

kapazität von 24 t Kohle/Monat.

- **Lore:** Sie ist ein Abtransportmittel, das entweder von einem Schlepper geschoben werden kann (Kapazität: 48 t Kohle/Monat), hinter Pferd oder Lokomotive eingesetzt wird, oder mit einem Schlepper ein abgebautes Kohlefeld füllt.

- **Ausbau Schacht:** Diesen benötigen Sie, damit Sie unter Tage abtauen können.

- **Ausbau Holz:** Ein abgebautes Kohlefeld/erschlossenes Gesteinsfeld kann hierdurch abgestützt werden.

- **Ausbau Stahl:** Dient ebenfalls zum Abstützen von abgebauten Kohlefeldern / erschlossenen Gesteinsfeldern.

- **Dynamit:** Dient zum Sprengen von Gesteinsfeldern unter Tage.

- **Bohrgestänge:** siehe 'Dynamit'.

- **Lokomotive:** Abtransportmittel unter Tage; zieht maximal 10 Loren mit einer Kapazität von 96 t Kohle/Monat je angehängter Lore. Die Loko-

motive kann erst ab 1910 gekauft werden.

- **Förderturm:** Hier können Sie zwischen 4 verschiedenen Arten von Fördertürmen wählen.

Diese unterscheiden sich in ihrer Abtäuftiefe und ihrem Preis:

Klasse I.: Abtäuftiefe beträgt 2 Felder von der Erdoberfläche.

Klasse II.: Abtäuftiefe beträgt 4 Felder von der Erdoberfläche.

Klasse III.: Abtäuftiefe beträgt 7 Felder von der Erdoberfläche.

Klasse IV.: Abtäuftiefe beträgt 9 Felder von der Erdoberfläche.

Wenn Sie einen Förderturm der Klasse I. besitzen und sich einen größeren kaufen möchten, so wird der alte 'aufgerüstet'. Die Aufrüstung erfolgt stufenweise (so ist es z.B. nicht möglich, die Klasse IV. zu kaufen, wenn man erst Klasse II. besitzt. Klasse III. müßte zuvor ebenfalls gekauft werden). Der Standort jedes Förderturms kann im ganzen nicht mehr verändert werden.

Die unterschiedlichen Transportkapazitäten einer Lore hängen von der Zeit ab, die sie benötigt, um vom Ort



BLIZZARD

1230 IV TURBO BOARD

Power PC Board

Blizzard

PPC 603 e 175 MHz 789,-

PPC 603 e 200 MHz 1.029,-

Cyberstorm

PPC 604 e 150 MHz 1.195,-

PPC 604 e 180 MHz 1.449,-

PPC 604 e 200 MHz 1.695,-

Terminator für

UltraWide SCSI intern/Aktiv 30,-

Kabel dto.

mit 4 Anschl. 39,-

Blizzard 1230 IV

50 MHz/68030 229,-

incl. 8 MB 279,-

incl. 16 MB 339,-

Blizzard 1260

50 MHz/68060 799,-

Blizzard SCSI Kit

1230 IV/1260 149,-

Scandoubler

A 2000/A 4000 149,-

Cyberstorm 060/50 MK III 1.289,-

Cyberstorm MK II SCSI Contr. 140,-

Cybervision 64/3D 4MB 369,-

COPROZESSOR

50 MHz COPRO

für Blizzard/SX 32 99,-

E - MATRIX

T1230/50 MHz/SCSI 333,-

T530/30 MHz/AT 277,-

T530/40 MHz/AT+SCSI 348,-

T530/50 MHz/AT 399,-

T530/50 MHz/AT+SCSI 428,-

T 520 / 0 MB 155,-

T 520 / 4 MB 195,-

T630/28 MHz 4 MB 188,-

T630/42 MHz 4 MB 211,-

T630/25 MHz/8 MB 233,-

T630/40 MHz/8 MB 255,-

T1230/42 MHz/4 MB 155,-

T1230/42 MHz/8 MB 199,-

PS 2 MODULE

4 MB PS 2 60 ns 40,-

8 MB PS 2 60 ns 55,-

16 MB PS 2 60 ns a.A.

32 MB PS 2 60 ns a.A.

CONTROLLER

CD 1200 Controller

incl. Netzteil/PCMCIA

A 600 / A 1200 166,-

AMIGA

„Angebot des Monats“



DM 477,-

DM 599,-

AMIGA 1200 Magic

+ 170 MB HD Seagate

A 1200 Magic 477,-

A 1200 Magic 170 HD 599,-

A 1200 Magic 260 HD 629,-

AMIGA 4000 T

ohne HD

DM 2249,-

JOYSTICK/JOYPAD

Gravis Switch 35,-

Konix Analog 39,-

Konix Navigator 29,-

Competition Pro Extra 35,-

Competition Pro Extra Mini 20,-

Cruiser Black 29,-

Sureshot 29,-

Quickjoy II Turbo 25,-

Super charger 29,-

Competition Pro Pad 39,-

Techno Plus Pad 29,-

MÄUSE



AMIGA MAUS+PAD SET 20,-

AMIGA MAUS+PAD farbig 20,-

Genlock AX 26

Nachfolger von AX 25

DM 488,-

Graffito 24 Plus

Video-Digitizer 24 Bit

inkl. Netzteil

DM 233,-

ARIZONA

Digitaler

Videomischer

DM 1111,-

CD-ROM

CD ROM 4-fach

LW+Contr. incl. 2 CD's

A600/A1200

DM 277,-

CD ROM 8-fach LW+Contr.

incl. 2 CD's A600/A1200

344,-

CD ROM 4-fach LW

Mitsumi

122,-

CD ROM 8-fach LW

Mitsumi

166,-

ZUBEHÖR

SPEICHERKARTEN

512 KB A500

30,-

2 MB Karte/Uhr/Akku

99,-

MODULATOR A 500

Amiga > TV

44,-

BASF

Print Matic Nachfüllstat. für HP-Drucker 199,-

DISKETTEN 10er Pack

3,5" DD BASF

7,-

3,5" DD MAXELL

7,-

3,5" DD SONY

7,-

KABEL

2,5" > 2,5"

15,-

2,5" > 3,5" incl. Stromver.

15,-

2,5" > 2 mal 3,5"

23,-

Sernet-Kabel

Amiga-CD 32/incl. Software

49,-

Parnet-Kabel

Amiga-Amiga/incl. Software

29,-

Kabel f. Picasso/Monitor

25,-

Maus-Joystick-Umschalter

20,-

NETZTEIL

A 500/600/1200

39,-

LAUFWERK

A 1200/600 intern

55,-

A 500 intern

66,-

WORKBENCH 3.1

Disk o. Handbuch

55,-

KICK ROM 3.1

A 1200

66,-

A 500/2000

66,-

A 600

66,-

ANWENDUNGEN

1078 Weird Textures

35,-

incl. Photo Textures

3 D GFX

46,-

3 D Objekts

25,-

AGA Experience V3

35,-

AGA Toolkit 97

29,-

Amiga Aktuell V1, V2 je 22,-

Amiga Format - diverse je 9,-

Amiga Magazin je 7,-

Amiga Tools 5 + 6 je 29,-

Aminet 15-21 je 19,-



49,-

including OctaMED SoundStudio latest version, unrestricted plus other commercial software

Aminet Set 1 + Set 2	70,-
Aminet Set 3, Set 4 je	49,-
Amos PD CD Rel 2	40,-
Amy Resource Europa	30,-
Animania Vol. 1	23,-
Animatic	9,-
Arktis Edit.	9,-
Art Studio Vol. 2	79,-
Art Worx	20,-
Blue Box	60,-
Brötken Gold	39,-
Cartoon Clipart	65,-
Cinema Classic	45,-
Cinema Studio	33,-
Cinema XTensions	60,-
DEM-ROM	35,-
Developer CD V1.1	20,-
Do it V. 1/ V. 2	10,-/69,-
EM Compugraphic V1	39,-
Emulators Unlimited	40,-
Epic Collection	40,-
Epic Int. Encyclopedia	65,-
Epic Multimedia	69,-
Eric Schwarz	35,-
Euro CD V 2	19,-
Fun Clips Vol. 1/Vol. 2 je	25,-
Gateway Vol. 1	10,-
Geek Gadgets V2	29,-
Giga Graphic Set 4 CD's	30,-
Global Amiga Exp.	14,-
Golden Demos	25,-
Herman der User	26,-
Hidden Truth	55,-
Hollywood Studio	39,-
Horror Sensation	39,-
In-to-the-Net	37,-
Kara Collection	69,-
Learning Curve	39,-
Lechner Collection	40,-
Light ROM 4 + 5	je 60,-
Light ROM Gold	49,-
Light Wave Enhancer	43,-
Light Works	35,-
Magic Illusions	19,-
Magic Publisher	65,-
Magic WB Enhancer	25,-
Magna Media V2/V3	je 19,-
MAXON Atlas	65,-
MAXON Cinema 4 D	65,-
MAXON Raytrace Pro	65,-
MAXON Tools	25,-
Meeting Pearls 4	13,-
Megahits Bundle (4+6)	15,-
Mick Davis' Cartoon	45,-
Mods Anthology 4 CDs	50,-
Multimedia Backdrops	34,-
Multimedia Toolkit V1+V2	25,-
Net New Offline V1+V2	22,-
Network V2	30,-
Nordpool	39,-
p. OS Pre Release	49,-
Personal Suite	25,-
Print Studio Pro	49,-
Pro Video Club V 1, V 2	je 55,-
Repair Kit	67,-
RHS Color Coll.	26,-
RHS DTP Coll.	15,-
Scala Plug In	59,-
SCI-FI Sens. V2	49,-
Sound FX	25,-
Sound & Vision	9,-
Special Effects V1	85,-
Stare Optx	34,-
Streckenplaner 97	46,-
Superautos	6,-
Tele Info V 2	49,-
Textikon	45,-
Texture Gallery	65,-
Texture Portfolio	69,-
Town of Tunes	25,-
The Speccy CD	35,-
True 3 D	39,-
UPD Goed (4 CDs)	40,-
Utilities Experience	40,-
Workbench Add On V1	33,-
Workbench Designer	28,-
World of Clipart Plus	40,-
World Info 95	10,-
X-Ray Vol. 1	35,-
XI Paint Vol. 3.2	12,-
XI Paint Vol. 4	59,-

POLNISCHE CD SOFTWARE

Amiga Magazin V 1	15,-
Amiga Magazin V 2	15,-
Amiga Magazin V 3	15,-
Amiga Magazin V 4	15,-
1308 Fonts	29,-
Scene Xplorer	22,-
1700 + Textures	29,-

PROGRAMME

Air Mail V 4.1	75,-
ASIM CDFS V 3.7	109,-
CDx incl. Aminet 8	29,-
Data Base Pro 3.0 plus	145,-
Deluxe Paint 5	95,-
Diavolo Back Up V3 dt	85,-
Diavolo Back Up Prof dt	125,-
Directory Opus 5.5 e	99,-
Euro Übersetzer/Korrekt dt	79,-
Final Copy 2.0 dt.	65,-
Final Data 3.0 dt.	105,-
Final Writer Vers. 97	189,-
GP Fax dt.	80,-
i-Browse dt.	89,-
Innenarchitekt	69,-
Miami V 2	89,-
MAXON Cinema 4D Prof 4	389,-
Network PC incl. Kabel	69,-
PC Task 4.2 dt.	145,-
Personal Paint 7.x	69,-
Personal Write dt.	25,-
Picture Manager 4 dt.	105,-
Scan Quix Software	
ARTEC/MUSTEK/HP	je 169,-
Siegfried Antivirus	33,-
Siegfried Copy 2 dt.	44,-
Steuer Profi 96	79,-
Turbo Calc 4.0	150,-
Turbo Print Prof. 5.x	109,-
Wordworth 6	88,-
Wordworth 6 Office	133,-
Zip Tools e	45,-

AMIGA MAGIC PAKET Amiga 1200

Software incl. Handbücher

- Pers. Paint V 6.4
- Turbo Calc 3.5
- Organisier 1.1
- Datastore 1.1
- Photogenics 1.2 SE
- Wordworth 4 SE mit Print Manager
- Whizz
- Pinball Mania

engl. Vers. komplett DM 88,-
dt. Vers. komplett DM 99,-

AMIGA GAMES

Airbus 320 II dt.	29,-
Alien Breed 3 D AGA	25,-
BAT II dt.	29,-
Beastlord ECS	25,-
Behind the iron gate	15,-
Beneath a Steel Sky	39,-
Black Gold	25,-
Blitz Tennis	35,-
BLOBZ AGA	39,-
Bograts	39,-
Breathless AGA	55,-
Bubba n Stix ECS	15,-
Bully's Sport Darts ECS	19,-
Bundesl. Man. Hattrick	50,-
Caribbean Disaster	45,-
Carrier Command ECS	25,-

Champ. Ship Chall.	44,-
Chaos Engine 2	69,-
Colonization engl. ECS	49,-
Dangerous Street ECS/AGA	15,-
Das Testament dt.	40,-
Dennis AGA	29,-
Der Produzent ECS/AGA	66,-
Der Reeder ECS/AGA	49,-
Der Seelenturm AGA	39,-
Enemy	40,-
Evolution-Humans III AGA	39,-
Extr. Racing/-DATA AGA	39,-/19,-
F 29 Retaliator	25,-
Fears AGA	29,-
Fightin Spirit ECS/AGA	49,-
Formular 1 Grand Prix	39,-
Formular 1 Masters	39,-
Football Masters V 5	43,-
Fußball Total + Glory ECS/AGA	15,-
Gloom Deluxe AGA	30,-
Greatest Hits-10 Games-ECS	39,-
Gunship 2000 AGA	35,-
Hanse Classic	39,-
Heimdall 2 ECS	25,-
Highlights Vol. 1	49,-
Highlights Vol. 2	49,-
Hillsea Lido dt.	39,-
Hugo	65,-
Jaktar dt./HD	50,-
Jet Pilot	55,-
K 240	25,-
Kaiser dt.	45,-
Kargon dt.	40,-
Kick Off 3 AGA	25,-
Legends AGA	40,-
Legend of Valour ECS	19,-
MAD News	39,-
MAG! Disk + CD	je 25,-



Mega Typhoon ECS	43,-
Minskies	39,-
Missilies over Xerion ECS	19,-
Nigel Mansells W-Champ.ECS	35,-
Overkill AGA	29,-
Pinball Fantasies AGA	19,-
Pinball Prelude ECS/AGA	59,-
Primal Race AGA	35,-
Railroad Tycoon	39,-
Ran Trainer	20,-
Ruffian ECS	39,-
Sabre Team ECS	19,-
Samba Party Pro	49,-
Shadow fighter AGA	25,-
Sens. Golf ECS	19,-
Sens. World Soccer 95/96	30,-
Skeleton Krew AGA	25,-
SWoS upgrate 96/97	25,-
Sim Ant ECS	20,-
Slamtilt AGA	35,-
Soccer Kid AGA	20,-
Special Forces	45,-
Star Crusader AGA	39,-
Starlord	35,-
Strangers AGA	55,-
Theme Park engl.	39,-
Timekeepers/DATA	39,-/25,-
Tin Toy Adventure AGA	45,-
Tiny Troops ECS	59,-
Tommy Gun ECS	47,-
Touring Car Chall.	29,-
Trapped	45,-

Besuchen Sie uns
auf der
Computer 97
vom 14. - 16.11.
Halle 11.1
Stand D 33 !



ANGEBOT
DES MONATS:
10 CD'S
DM 95,-

CD 32

Akira	19,-
Assassins 2 + 3	je 39,-
Battle Chess	22,-
Bubba n Stix	15,-
Bubble & Squeak	29,-
Bump n Burn	10,-
Cedric	20,-
Chuck Rock 1 + 2	22,-
D-Generation	10,-
DeepCore	19,-
Defender of the crown	15,-
Donk	22,-
Dragonstone	15,-
Elite 2 -englisch-	25,-
Erben der Erde	39,-
Fightin Spirit	49,-
Fire & Ice	20,-
Global Effect	22,-
Gloom	33,-
Grandslam Gamer Gold	
(Nick Faldo/Jet Strike/ Bump+Burn)	20,-
Guinness Disk of Records	22,-
Gulp	22,-
Heimdall II/S. Soccer Inter.	35,-
Humans 1 + 2	15,-
Humans III/Evolution	39,-
James Pond II+III	15,-/20,-
John Barnes Football	15,-
Jungle Strike	29,-
Kid Chaos	29,-
Last Ninja III	15,-
Legends	39,-
Lost Vikings	22,-
Mean Arenas	15,-
MICROCOSM	39,-
Nick Faldo's Golf	8,-
Oldtimer CD	27,-
Oskar/Digger	10,-
Out to lunch	15,-
PGA European Tour Golf	22,-
Pinball Illusion	29,-
Pinball Prelude	59,-
Premiere	15,-
Projekt X/Ultim. B.	22,-
Quick the thunder Rabbit	15,-
Sens. Soccer Intern.	9,-
Skeleton Krew	18,-
Sleepwalker	20,-
Soccer Kid	20,-
Star Crusader	39,-
Striker	20,-
Super Streetfighter II turbo	39,-
Surf Ninja	25,-
Trolls	22,-
Wendetta	45,-
Wild cup soccer	22,-
Zool 1	22,-

AMIGA GAMES CD

Amiga Golden 20	30,-
APC & TCP V1+V2	je 14,-
APC & TCP V3+V4	je 19,-
Arcade Classic	35,-
Big Red Adventure	45,-
Black Viper	29,-
Cedric	19,-
Demos are forever	
(incl. Golden Games)	10,-
Distant Suns 5.01	55,-
Evolution-Humans III	39,-
Fears dt.	29,-
Fightin Spirit	49,-
Gamers Delight V2	27,-
Kang Fu	55,-
History of World Cup	49,-
Legends	39,-
MAG	25,-
Nemac IV	45,-
Oh yes More Worms	19,-
Oldtimer	27,-
Pinball Prelude	59,-
Spherical World	25,-
Trapped	45,-
Wendetta	45,-



Conny Figge
Schnellversand

Sponheuer Straße 25
45326 Essen

Telefon 0201 - 837 9960+61
Telefax 0201 - 837 9962

Bestellungen bis 14 Uhr werden am
gleichen Tag versandt!

Alle Preise verstehen sich zzgl.
Versandkosten!



zur Erdoberfläche zu gelangen. Da eine Lokomotive sehr schnell ist, können die Loren hinter ihr natürlich mehr Kohle in einem Monat abtransportieren, als wenn sie nur von Schleppern gezogen würden. Jedes Zubehör kann auch wieder verkauft werden; allerdings ist der Verkaufspreis immer niedriger als der Ankaufspreis.

Arbeitsamt

Drei Aktionicons stehen Ihnen hier zur Verfügung: 'Marktübersicht', 'Einstellen' und 'Entlassen'. Die Bedienung entspricht der aus den anderen Menüs. Bei der 'Marktübersicht' erfahren Sie, wieviele Arbeiter jeweils auf dem Markt vorhanden sind und eingestellt werden können. Für jeden Arbeiter, den Sie einstellen, benötigen Sie eine Arbeitsausstattung, die Sie im Großhandel erwerben können. In den ersten 2 Monaten des Spiels sind auf dem Arbeitsmarkt je Arbeiterart 10 Arbeiter vorhanden; im weiteren Spielverlauf kann es jedoch auch vorkommen, daß Sie keine Arbeitskräfte aufgrund der Arbeitsmarktsituation einstellen können.

Wenn Sie Personal ent-



lassen, müssen Sie den jeweiligen Arbeitern eine Abfindung in Höhe eines Monatslohns zahlen; wenn Sie kein Geld haben, so können Sie also auch keine Arbeiter entlassen. Wenn Sie Arbeiter entlassen, so sinkt die Moral der restlichen Angestellten, bei Einstellungen steigt sie (siehe auch Zechenaufsicht).

- **Hauer:** Diese Arbeiter bauen unter Tage die Kohle ab; ein Hauer kann in einem Monat ein Kohlefeld abbauen. Maximal 20 Hauer können insgesamt beschäftigt werden, damit ein Spielzug nicht zu lange dauert.

- **Schlepper:** Dieser arbeitet nur im Zusammenhang mit Schlitten, Loren, Lokomotiven oder Pferden. Er ist also für den Abtransport bzw. das Füllen zuständig.

- **Gesteinhauer:** Ein Gesteinhauer erschließt unter Tage die Gebiete, auf denen nur Gestein und keine Kohle vorkommt. Dieses Gestein wird von ihm weggesprengt und auf der Halde als Füllmaterial gelagert.

- **Steiger:** Er beaufsichtigt die Arbeiter; für insgesamt 10 Hauer, Schlepper und Gesteinhauer benötigen Sie einen Steiger.

- **Kokereiarbeiter:** Wenn Sie eine Kokerei besitzen, so können in einer Kokerei maximal 10 Kokereiarbeiter beschäftigt werden. Jeder Kokereiarbeiter verkocht pro Monat 100 t Kohle. So hat eine Kokerei eine maximale Kapazität von 1000 Tonnen Kohle pro Monat.

Grubenfeld erwerben

Als erstes müssen Sie sich in diesem Spiel ein Grubenfeld kaufen, damit Sie überhaupt die Kohle fördern können. Dieses kostet Sie 50.000 Mark. Sie können erst dann ein Grubenfeld wieder schließen, wenn Sie mindestens 50% des gesamten Kohlevorrats abgebaut haben (die Prozentzahlen können aus den Angaben der Auswertung (geförderte Kohle und Kohlevorrat) errechnet werden). Der Kohlevorrat Ihres Grubenfeldes ist ein Schätzwert. Meistens

liegt dieser Schätzwert deutlich unter der tatsächlichen Kohlemenge, die sich auf Ihrem Grubenfeld befindet. Klicken Sie einen Förderturm an, und schon gehört Ihnen ein Grubenfeld. Die weißen Fördertürme sind freie Grubenfelder, die graben sind bereits leergeschürft. Alle anderen Farben werden an die Spieler und Computergegner vergeben.

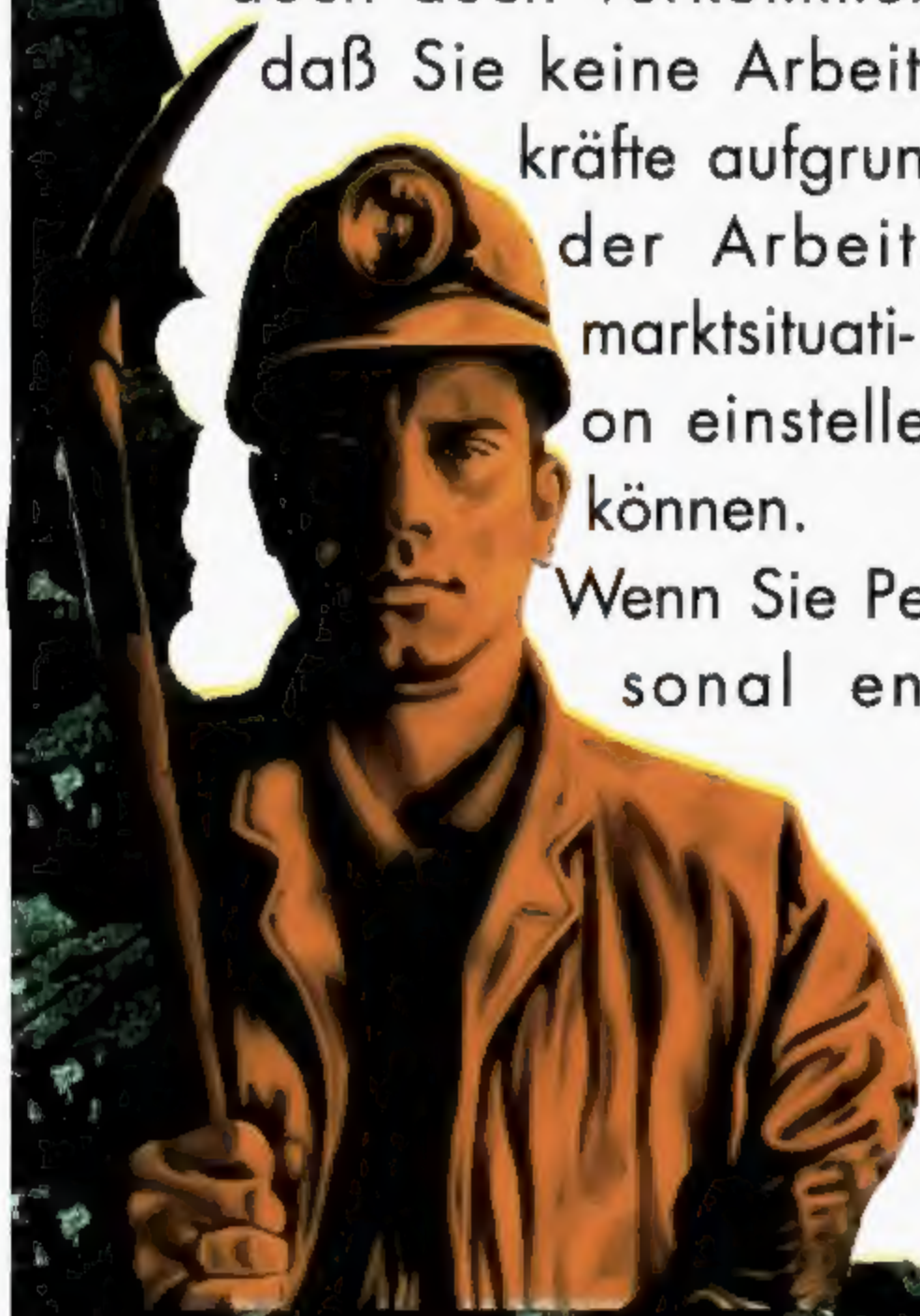
Die dazugehörigen unterirdischen Karten werden in jedem Spiel neu vergeben. Es kann auch vorkommen, daß mehrere Grubenfelder die gleiche unterirdische Karte haben. Wenn Sie ein Grubenfeld schließen, verlieren Sie auch den darauf stehenden Förderturm.

Haus

Wenn Sie diesen Menüpunkt anklicken, beenden Sie Ihren Spielzug.

Kokerei

Wenn Sie das Icon 'Kokereiankauf' anklicken, können Sie eine Kokerei in der Nähe ihrer Zeche kaufen. Beim 'Kokerei-Verkauf' verkaufen Sie eine Kokerei, die Sie bereits erworben hatten. Um eine Kokerei sinnvoll zu betreiben, müssen Sie ihr jeden Monat eine bestimmte Menge Kohle zuweisen. Dies geschieht, indem Sie auf das 'Verkoken-Icon' klicken. Wählen Sie jetzt bitte die Kohleart aus, die Sie verkoken möchten; rentabel sind





hier nur die Gas- und Fettkohle, was Sie auch den Verkaufspreisen entnehmen können. Eine Kokerei hat auch gewisse Betriebskosten, die Ihnen jeden Monat automatisch von ihrem Kapital abgezogen werden. Beachten Sie bitte, daß Sie zum Verkoken Kokereiarbeiter benötigen.

Bank

Da Sie zu Beginn des Spieles nur über wenig Geld verfügen, benötigen Sie einen Kreditgeber, der Sie in kritischen Zeiten des Spieles 'unterstützt'. Dies ist in diesem Spiel - wie so oft - die Bank. Der Kreditrahmen zeigt Ihnen an, wieviel Sie maximal von der Bank aufnehmen können. Im ersten Jahr beläuft er sich auf 80.000 Mark; im weiteren Spiel wird der Kreditrahmen nach Ihrem Besitz ausgerechnet. Natürlich müssen Sie für diesen Kredit auch monatlich Zinsen zahlen, die Ihnen automatisch am Monatsanfang abgezogen werden. Eine Rückzahlung erfolgt so, wie Sie es möchten; das heißt, daß keine Raten veranschlagt werden. Natürlich können Sie bei der Bank auch Geld anlegen. Dies geschieht in Form von Sparbriefen; ein Sparbrief stellt immer einen Wert von 1.000 Mark dar, wobei Sie natürlich auch gleich in mehrere Briefe investieren können. Für diese Geldanlageform erhalten Sie logi-



Ihr Kapital beträgt 50000 Mark.	
Sie haben 0 Kokereien	
Sie beschäftigen 0 Arbeiter	
Kohle zum Verkoken	0 t
Anschaffungskosten	33566 DM
Verkaufspreis	20811 DM
Betriebskosten/Kokerei	1621 DM

scherweise auch Zinsen, die Ihnen gutgeschrieben werden. Auch die Auswahl eines Handelspartners können Sie in der Bank treffen. Die Kosten werden nach der Lagerplatzgröße in dem jeweiligen Land berechnet. Beim Kohleverkauf muß außerdem ein Exportzoll gezahlt werden, der beim Verkauf automatisch einbehalten wird. Wenn Sie einem Handelspartner aufkündigen, verlieren Sie Ihren gesamten Lagerplatz in dem jeweiligen Land. Man sollte es sich also gut überlegen, bevor man einem Handelspartner kündigt.

Zecheaufsicht

Bei der Zecheaufsicht können Sie sich einen Überblick über die Moral Ihrer Arbeiter verschaffen. Diese geht von 'streikend' über 'rebellisch und wütend', 'unruhig', 'angenehm', 'gut' bis hin zu 'zufrieden'. Je höher die Moral Ihrer Arbeiter ist, desto mehr von ihnen kommen zur Arbeit und können unter Tage eingesetzt werden. Durch diverse Aktionen können Sie die Moral Ihrer Arbeiter

steigern ('Betriebsfest organisieren', 'Arbeitsgeräte reparieren (modernisieren) lassen' und 'Umlage an die Arbeiter auszahlen'). Allerdings ist jede Aktion nur einmal pro Monat möglich. Wenn Sie z.B. im Laufe eines Monats Arbeiter einstellen, steigt die Moral Ihrer Arbeiter, bei Entlassungen dagegen sinkt sie. Versuchen Sie immer, fast 100% Ihrer Arbeiter unter Tage zu beschäftigen. Schaffen Sie dies nicht, so faulenzten diese und die Moral der übrigen Arbeiter fällt auch noch. Auch bei eventuellen Grubenunglücken kann die Moral stark abfallen. Wenn Sie also unter Tage weniger Arbeiter zur Verfügung haben, als Sie beschäftigen, so wird die Moral wohl nicht die Beste sein. Die Moral fällt auch, wenn Sie zu wenig Steiger zur Aufsicht beschäftigen (siehe Arbeitsamt).

Halde

Lagerplatz wird in diesem Spiel dazu benötigt, um die Kohle über der Erde zu lagern, damit sie dann auch später verkauft wer-

den kann. Ebenfalls benötigt das Füllmaterial Lagerplatz; das Füllmaterial kann im Großhandel erworben, oder aber auch durch den Gesteinsabbau (Erschließen) unter Tage gewonnen werden. Der Lagerplatz für Füllmaterial kann nur im Inland erweitert werden. Im Ausland muß Lagerplatz angekauft werden, damit man exportieren kann. Der dort vorhandene Lagerplatz bestimmt die maximale Verkaufsmenge in einem Monat. Allerdings dauert es genau einen Monat, bis der Ausländagerplatz dort eingerichtet wird. Da die Kohle nicht gemischt werden darf, benötigt jede Kohleart einen eigenen Lagerplatz.

Zeche

Jetzt kommen wir zum eigentlichen Aktionsmenü dieses Spieles. Denn erst jetzt wird es wirklich interessant. Wie Sie im Laufe des Spieles feststellen werden, verbringen Sie ca. 80% Ihrer Spielzeit unter Tage. Auf dieser Karte sehen Sie die unterirdischen Erdschichten und die darin vorhandenen Kohleflöze (schwarz). Wenn Sie ein Icon an der rechten Menüleiste anklicken, so erscheint ein Quadrat, welches Sie rasterartig



über die Karte bewegen können.

Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Aktionen zu tätigen. In der obersten Reihe finden Sie diverse Icons: Anzahl der Hauer, Schlepper und Gesteins-hauer, Ausbau Schacht, etc., die Ihnen noch zur Verfügung stehen. Insgesamt gibt es drei Iconleis-ten. Jede Aktion benötigt gewisse Arbeiter und Ma-terialvorräte, die Sie im Großhandel (in der Stadt) kaufen können. Durch das Anklicken des 'Um-blättern'-Icons erhalten Sie noch mehr Informatio-nen über Ihre Material-mengen. Unter Tage er-warten Sie auch einige Überraschungen, wenn Sie Aktionen ausführen möchten: so kann z.B. ei-nem Gesteins-hauer das Bohrgestänge abbrechen, etc.

Doch nun zu den ein-zelnen Menüs dieser ersten Karte:

- **Förderturm setzen:** Sie können an der Erd-oberfläche Ihren Förder-turm positionieren. Beden-ken Sie bitte, daß Sie ihn nie mehr versetzen kön-nen; außerdem kann er nicht in die Nähe von Gewässern und am Karten- rand gesetzt werden.



Verkauf-Status			Inlandsverkauf		
	Preis: 48 M./t			Preis: 63 M./t	
	Menge: 0 t			Menge: 8 t	
	Lager: 100 %			Lager: 100 %	
	Preis: 43 M./t			Preis: 46 M./t	
	Menge: 0 t			Menge: 8 t	
	Lager: 100 %			Lager: 100 %	
	Preis: 45 M./t			Preis: 46 M./t	
	Menge: 0 t			Menge: 8 t	
	Lager: 100 %			Lager: 100 %	

- **Go Up:** Hier kommen Sie wieder an die Erd-oberfläche zur Stadt. Wenn Sie auf der Schwie-rigkeitsstufe 'leicht' spie-len, können Sie im Monat maximal zweimal unter Tage, bei den beiden an-deren Schwierigkeitsstu-fen nur einmal im Monat.

- **Abtäufen:** Klicken Sie den Punkt auf der Karte an, von dem aus Sie ab-täufen möchten. Im ersten Monat wäre es z.B. der Förderturm. Für das Ab-täufen benötigen Sie 3 Gesteins-hauer und einen 'Ausbau Schacht'. Wenn Sie vom Querschlag ab-täufen, wird ein Blind-schacht eingerichtet. Sie müssen also insgesamt zweimal abtäufen, um den eigentlichen Schacht mit Förderkorb zu erhal-ten.

- **Erschließen:** Vom Schacht oder Querschlag aus können Sie weitere Felder unter Tage er-schließen. Hierzu benö-tigen Sie pro Feld einen Gesteins-hauer, eine Ein-heit Dynamit und ein Bohrgestänge. Wenn Sie vom Schacht aus in zwei verschiedene Richtungen

erschließen können, wer-den Sie gefragt, ob Sie nach links oder rechts er-schließen wollen; anson-sten wird automatisch in die richtige Richtung er-schlossen, ohne daß Sie sich entscheiden müssen. Durch das Erschließen ei-nes Feldes auf dieser '1. Karte' wird kein Füllmate-rial gewonnen!

- **Ort eröffnen:** Sie können in einem Quer-schlag oder im oberen Blindschachtende ein Ort eröffnen, um das dahin-terliegende Kohleflöz ab-zubauen. Hierfür benö-tigen Sie einen Gesteins-hauer, eine Einheit Dyna-mit, ein Bohrgestänge und ein 'Ausbau Stahl' pro Ort.

Im Schacht kann kein Ort eröffnet werden. Wenn Sie in diesem Ort später einmal 2 Ortseingänge haben, wird trotzdem nur einer dargestellt, da auf der '2. Karte' dieses Ort vergrößert dargestellt wird.

- **Ort betreten:** Nun betreten Sie das gewählte Ort und eine neue Karte mit einer neuen Menülei-

ste wird aufgebaut. Sie können jetzt die Kohle-vorräte Ihres Grubenfel-des abbauen (siehe auch: Menüs im Ort).

- **Schienen legen:** Da-mit ein Ort an das Schie-nennetz angeschlossen wird und Kohle über Schienen abtransportiert werden kann, muß der ganze Weg vom Ortsein-gang zur Erdoberfläche (bzw. bis zum Schacht) mit Schienen ausgelegt sein.

Sollte die Möglichkeit be-stehen, daß Ihre Kohle über mehrere Schäch-te/Nebenschächte geför-dert werden kann, so wird immer der Schacht zur 'etagenweisen' Förde-rung benutzt, der ganz links auf der 1.Karte liegt

- **Ort schließen:** Wenn Sie ein Ort und einen Streb ganz abgebaut ha-ben, können Sie ihn wie-der schließen. Denn in diesem Spiel dürfen Sie maximal 3 Orte gleich-zeitig besitzen.

- **Info-Icon:** Mit dem '?-Icon' können Sie Teile der Karte abfragen. Sobald Sie ein Kohleflöz anklicken, wird Ihnen die Kohleart und die jewei-lige Flözdicke angezeigt, ansonsten kommt die Mel-dung: 'Hier ist Gestein'.

- **Ortinfo-Icon:** Es gibt Ihnen Informationen über ein Ort auf der Karte, so-fern Sie dieses zuvor anklicken.



Menüs im Ort

Auf dieser 2.Karte fängt Ihre Arbeit nun erst richtig an. Kohlefelder abzubauen, Gesteinsfelder zu erschließen, abgebaute Felder wieder aufzufüllen und den Abtransport zu setzen, gehören nun zu Ihren Aufgaben. Sie können jedem Arbeiter nur eine Aufgabe in einem Monat zuweisen. Erst wenn Sie Ihren Zug beendet haben, findet eine Auswertung Ihrer Aktivitäten unter Tage statt. Grundsätzlich gilt: Es können nur Aktionen von ausgebauten Feldern ausgeführt werden.

- **Holz Ausbau:** Sie benötigen ein 'Ausbau Holz'; stützen Sie hiermit Ihre abgebauten Felder ab, die nicht auf der untersten oder obersten Ebene sind, sondern die Felder, die sich dazwischen befinden. Klicken Sie hierbei das auszubauende Feld an.

- **Stahl Ausbau:** Hierfür benötigen Sie ein 'Ausbau Stahl'. Ausgebaut werden nur die Felder, die sich auf oberster und unterster Ebene der 2.Karte befinden. Wenn Sie hier nur mit Holz ausbauen, kann es zu einem



Grubenunglück kommen. Klicken Sie jeweils bitte das auszubauende Feld an.

- **Abtransport setzen:** Um die abgebaute Kohle auch nach 'oben' zu bekommen, müssen Sie unter Tage Schlitten, Loren, etc. einsetzen, die von Schleppern bewegt werden. Als erstes erscheint hier eine Karte, auf der Sie die Abtransportart wählen können: Schlitten, Kohlelore, Pferd, Lokomotive und Fülllore stehen zur Verfügung.

Nach der Auswahl geben Sie die zu setzende Anzahl ein und positionieren Sie dann das erscheinende Quadrat auf der untersten oder obersten Ebene. Das Feld muß mit Stahl ausgebaut sein! Wenn Sie nicht mit Schlitten arbeiten, muß die ganze

oberste, bzw. unterste Ebene mit Schienen ausgelegt sein. Auf der 1.Karte muß ein verschienter Weg vom Ort zur Erdoberfläche existieren. Hierbei wird die Kohle Ebene für Ebene nach oben gebracht. Sollten Sie über mehrere Schächte bzw. Nebenschächte auf einer Ebene verfügen, so wird immer der Schacht benutzt, der sich ganz links auf der 1. Karte befindet.

Hier nun eine Tabelle für die Transportkapazitäten (s. Tab.1) :

Zu jedem Abtransportmittel gehört je ein Schlepper (z.B. ein Schlitten benötigt einen Schlepper, ein Pferd mit fünf Loren auch nur einen Schlepper)!

Ein Pferd oder eine Lokomotive mit Loren benötigen 2 Felder. Hierfür muß das rechte Feld neben

dem gewählten auch ausgebaut und mit Schienen versehen sein.

- **Erschließen:** Klicken Sie wie gehabt das Feld an, von dem aus Sie erschließen möchten. Geben Sie anschließend die Richtung an (links oder rechts); wenn nur eine Richtungsmöglichkeit besteht, wird ohne Richtungsabfrage erschlossen. Das nun entstandene Leerfeld kann ausgebaut werden. Für diese Aktion werden ein Gesteinshauer, eine Einheit Dynamit und ein Bohrgestänge pro Feld benötigt. Das so gewonnene Füllmaterial wird automatisch nach oben abtransportiert. Falls Sie einmal ein Feld falsch gefüllt haben, können Sie es auch wieder erschließen.

- **2. Ort eröffnen:** Nach einer gewissen Zeit benötigen Sie ein 2.Ort, und zwar auf der obersten Ebene. Durch dieses Ort wird Füllmaterial heringebracht und abgebaute Kohle von der obersten Ebene abtransportiert. Klicken Sie das Feld an, auf dem das zweite Ort eröffnet werden soll. Dieses Feld muß mit Stahl ausgebaut sein! Bedenken Sie bitte, daß Sie vom Ort aus nur er-

Tabelle 1 – Transportkapazitäten

1 Schlitten:	24 t Kohle/Monat	Max.: 10 Schlitten/Feld
1 Kohlelore:	48 t Kohle/Monat	Max.: 10 Kohleloren/Feld
1 Pferd+Lore:	72 t Kohle/Monat	Max.: 1 Pferd+5 Loren/Feld
1 Lok+Lore:	96 t Kohle/Monat	Max.: 1 Lok+10Loren/Feld
1 Fülllore:	Kann ein Feld füllen	Max.: 10 Füllloren/Feld



schließen und nicht abbauen können. Aus diesem Grunde muß mindestens ein ausgebautes Feld neben dem gewählten Feld existieren. Sie brauchen einen Gesteins-hauer, eine Einheit Dynamit und ein Bohrgestänge. Auf der 1.Karte wird trotzdem nur ein Ortseingang dargestellt!

- **Füllen:** Maximal 30 Felder dürfen zwischen der obersten und der untersten Ebene ausgebaut sein. Danach müssen einige dieser Felder wieder gefüllt werden, damit nicht ein Zusammenbruch erfolgt. Hierfür müssen Sie erst über den Abtransport die Fülloren setzen (Icon ganz rechts unter 'Abtransport'). Je mehr Fülloren Sie setzen, desto mehr Felder können gefüllt werden. Denn eine Füllore kann nur ein ausgebautes Feld mit je einer Einheit Füllmaterial füllen.

Diese Fülloren müssen auf der obersten Ebene gesetzt werden. Das ganze obere Ort muß mit Schienen ausgelegt sein und das Ort muß an das Schienennetz der 1. Karte angeschlossen sein.

Sie können nur die Felder füllen, auf die Sie vom oberen Ort aus Füllmaterial nach unten



kippen können. (Es muß sich hierfür auf der gleichen Höhe, wo sich das zu füllende Feld befindet, in der obersten Ebene ein ausgebautes Feld inklusiv Schiene befinden!)

Die Fülloren können jedoch auch woanders in der obersten Ebene stehen.) Wenn Sie jetzt 'Füllen' anklicken, so können Sie das Feld anklicken, das gefüllt werden soll.

- **Schienen legen:** Auf oberster und unterster Ebene müssen Schienen verlegt worden sein, bevor mit Loren gearbeitet wird. Auf der zweiten Karte muß beim Einsatz von Fülloren die ganze obere (ausgebaute) Ebene mit Schienen verlegt werden; ansonsten ist kein Füllen möglich.

Aber auch die unterste Ebene benötigt Schienen, wenn Sie die Loren zum Abtransport einsetzen möchten. Kontrollieren Sie immer vor Beendigung Ihres Zuges, ob Ihre Orte alle mit Schienen ausgebaut sind, damit Sie sich nicht wundern, weshalb keine Kohle gefördert wurde. Klicken Sie

das Feld an, in dem Schienen verlegt werden sollen.

- **Abbauen:** Zuerst einmal grundlegende wissenswerte Daten für Sie: Die Kohle, die auf der obersten Ebene abgebaut wird, muß auch extra abtransportiert werden. Der Abtransport ist also extra zu setzen.

Damit diese Kohle auch gefördert werden kann, muß ein 2.Ort auf der obersten Ebene existieren. Die Kohle der anderen Ebenen fällt grundsätzlich immer in die unterste Ebene. Halten Sie aber bitte der abgebauten Kohle den Weg nach unten frei, d.h. es darf sich auf dem Weg nach unten kein Kohle-, Gesteins- oder Füllmaterialfeld am Ende Ihres Zuges befinden.

Sonst wird diese abgebaute Kohle hinterher

nicht abtransportiert und Sie bekommen sie nicht nach 'oben'. Da Sie aber grundsätzlich in einem Ort von unten nach oben die Kohle abbauen, dürfte es hier keine großen Schwierigkeiten geben.

Der Abtransport für die heruntergefallene Kohle muß auf der untersten Ebene gesetzt werden.

Für das 'Abbauen' benötigen Sie einen Hauer je Feld. Klicken Sie auch hier das Feld an, von dem aus Sie abbauen möchten und geben Sie dann gegebenenfalls die Richtung an. Vom Ort-Feld aus kann nicht abgebaut werden. Das Kohlefeld wird dann zu einem Leerfeld, das Sie dann nur noch dementsprechend ausbauen müssen. Wenn auf einem Feld bereits ein Transportmittel eingesetzt ist, kann von diesem Feld aus nicht mehr erschlossen oder abgebaut werden.

Nun noch eine Tabelle, damit Sie wissen, wieviel Tonnen Kohle ein Hauer pro Monat abbauen kann (s. Tab. 2)

- **Zurück:** Hier kommen Sie wieder auf die erste Karte.

Tabelle 2

Flözdicke	3 Fuß:	24 t Kohle/Monat
Flözdicke	5 Fuß:	40 t Kohle/Monat
Flözdicke	8 Fuß:	64 t Kohle/Monat

• **?-Icon:** Informationsausgabe über die Aktivitäten in diesem Ort. Um die Übersicht zu behalten, werden drei Karten nacheinander ausgegeben:

1. Info-Karte:

Informationen über das obere /untere Ort+Streb

2. Info-Karte:

Informationen über das obere Ort

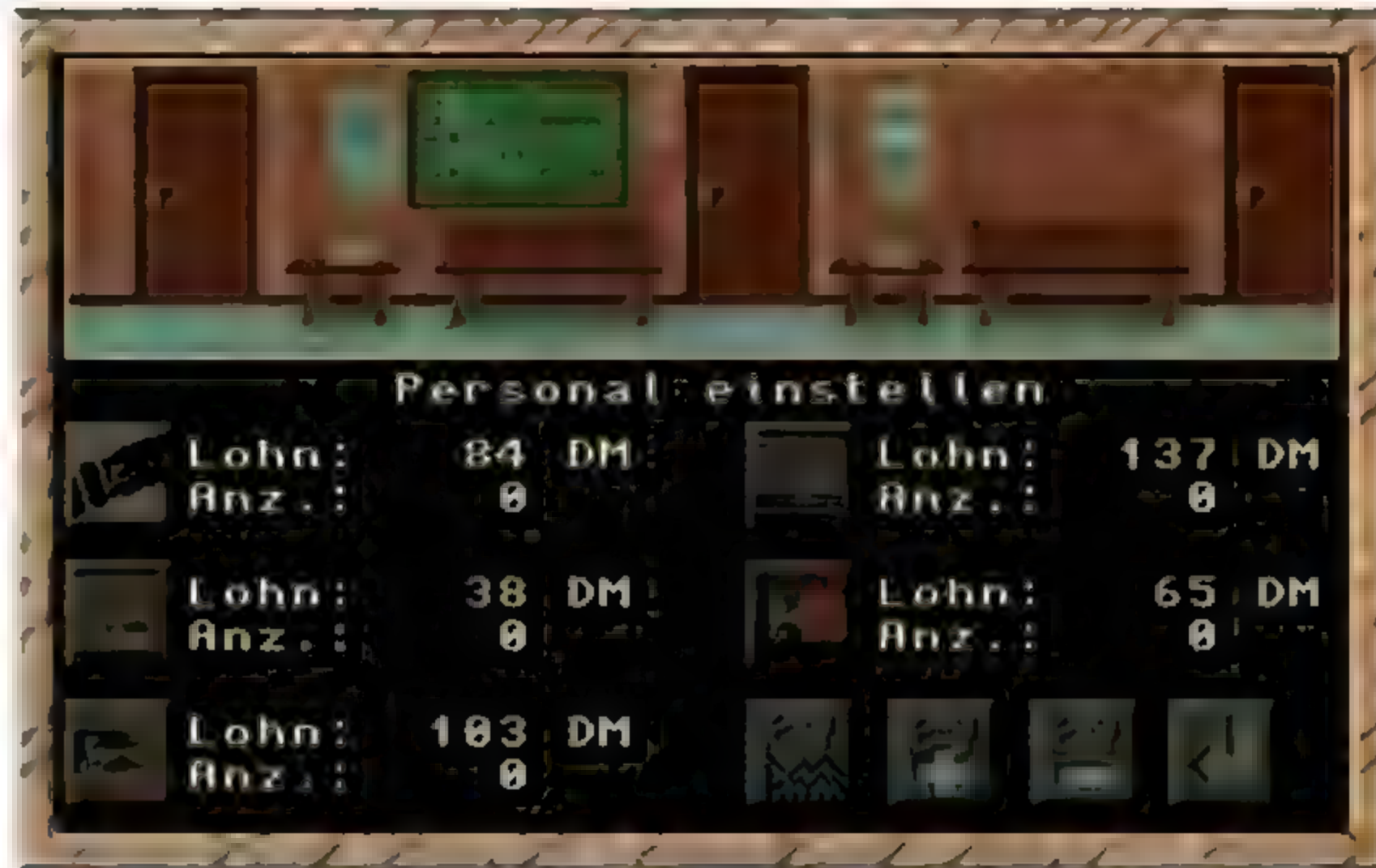
3. Info-Karte:

Informationen über das untere Ort+Streb

Die 2. Informationskarte wird nur dann angezeigt, wenn Sie ein 2.Ort besitzen. Bedenken Sie bitte, daß Abtransport und abgebaute Kohle immer in einem gesunden Verhältnis stehen sollten; so benötigen Sie z.B. bei einer Flözdicke von fünf Fuß und einer Anzahl von drei Hauern (120 t Kohle / Monat) entweder fünf Schlitten und fünf Schlepper (120 t / Monat), oder drei Kohleloren und drei Schlepper (144 t / Monat) oder aber ein Pferd mit einem Schlepper, das zwei Kohleloren zieht (144 t / Monat).

Zufallseignisse

Manchmal kommt Fortuna mit Glück oder aber auch mal mit Pech. Vom großen Tombolagewinn bis hin zum Ortzusammenbruch ist hier wirklich alles möglich.



Die Icons

• **Save:** Klicken Sie die Icons 1 bis 7 an, um den aktuellen Spielstand auf Diskette unter der jeweiligen Nummer zu sichern.

• **Load:** Ein Spielstand kann wieder geladen werden (durch Eingabe der Nummer, unter der gespeichert wurde).

• **Spielstand:** Es erscheint eine Rangliste der Spieler. Je nachdem, was Ihr Spielziel ist, werden die entsprechenden Daten ausgewertet und ausgegeben. (Sollte es der Fall sein, daß bei Ihrem Spielziel das Geld eine Rolle spielt, so werden jeweils noch die Kredite bei der Berechnung mit einbezogen, allerdings nicht die Sparbriefe!).

Als nächstes erhalten Sie eine Statistik über Ihre monatlichen Fördermengen in den letzten 12 Monaten.

• **Optionen:** Sie können das Spiel beenden, den aktuellen Spieler aussteigen lassen und Grafik, Sound und Animationen an- und ausschalten.

• **Sabotage:** Wenn Sie zu mehreren spielen, können Sie hier Ihrem Gegner mal so richtig Dynamit unter seine vier Buchstaben legen.

Heuern Sie einen Agenten an, der Ihrem Gegner den Zechenturm sprengt, die Moral seiner Arbeiter beeinflusst oder diverses Zubehör vom Zechengelände entwendet. Je mehr Geld Sie ihm bieten, desto größer ist auch die Erfolgchance, es sei denn, Ihr Gegner hat sehr viele Nachtwächter eingestellt.

Der minimale Einsatz beträgt hier 30000 Mark. In einem Monat darf nur eine Sabotageaktion gestartet werden. Nur zu den Nachtwächtern hat man auf Wunsch einen mehrmaligen Zugriff. Der Computer kann allerdings nicht sabotiert werden. Im Gegenzug hierzu können Sie allerdings auch nicht vom Computer sabotiert werden.

Außerdem ist nur Sabotage möglich, wenn mehrere menschliche Mitspieler dabei sind. Eine andere Möglichkeit besteht darin,

beim Gegner in den unterirdischen Orten Dynamit zu legen und so ein Grubenunglück zu verursachen. Kaufen Sie sich hierzu erst einmal Dynamit (maximal 20 Stangen Dynamit können erworben werden). Dann geht es auch schon abwärts und Sie können sich ein Ort aussuchen. Die Bedienung ist die gleiche, wie sonst auch unter Tage. Wenn Sie nun das Ort betreten haben, so können Sie Dynamit auf den ausgebauten Feldern legen. Wenn es erfolgreich zündet, entsteht ein Leerfeld, das in der nächsten Runde wahrscheinlich zusammenbricht. Nur so kann die Strategie des Gegners am sinnvollsten durchkreuzt werden. Um sich selbst zu schützen, können Sie Nachtwächter einstellen. Dies geschieht genauso wie auf dem Arbeitsamt. Maximal dürfen Sie allerdings 25 Nachtwächter haben. Sabotage ist in den ersten fünf Monaten des ersten Spieljahres grundsätzlich nicht möglich. Wenn Sie Ihren Gegner aussuchen, klicken Sie bitte auf der Karte den entsprechenden Förderturm an.

• **Weiter:** Der nächste Spieler ist am Zuge.



Bankrott

Sollten Sie einmal mehr Schulden haben, als es Ihr Kreditrahmen zuläßt, so wird bei Ihnen gepfändet. Ihre gelagerte Kohle und ihre vorhandenen Materialien fallen der Pfändung zum Opfer. Wenn Ihre Chancen ganz schlecht stehen, wird Ihr Kredit getilgt und Sie müssen noch einmal von vorne anfangen.

Auswertung

Ab Februar 1900 bekommen Sie, bevor Sie in die Stadt gelangen, einen aktuellen Informationsbericht über Ihre Zeche. In ihm steht unter anderem die Fördermenge des letzten Monats, die gesamte Fördermenge bisher und der gesamte unterirdische Kohlevorrat Ihres Grubenfeldes (Schätzung). Sollte Kohle z.B. mangels Schienen nicht gefördert werden können, so verfällt sie. Sie kann nicht nachträglich noch gefördert werden. Eventuell haben Sie auch manchmal kranke Arbeiter; sie können dann im laufenden Monat nicht eingesetzt werden.



Grubenunglück

Wenn Sie unterirdisch falsch oder gar nicht ausgebaut haben, so verursachen Sie ein Grubenunglück.

Hierbei können Hauer und Schlepper verletzt werden, die dann im folgenden Monat nicht einsatzfähig sind. Natürlich können auch Schlitten, Loren, etc. unter Tage verschüttet werden, die nach ihrer Bergung nur noch auf den Müll geworfen werden können.

Je nachdem, wie stark das Grubenunglück war, sinkt zusätzlich auch noch die Moral Ihrer Arbeiter. Spätestens jetzt bekommen Sie die Quittung für Ihre falsche Strategie unter Tage. Auch die Ereignisse, die eventuelle Zusammenbrüche ankündigen, werden hier ausgewertet. Wenn es zu einem Zusammenbruch

kommt, werden die betroffenen Felder durch Gestein 'gefüllt', die man dann nur noch wegsprengen kann. Im Extremfall ist es sogar angebracht, das verschüttete Ort zu schließen.

Stichwortverzeichnis

Abtäufen

Wenn sie senkrecht in die Erde 'graben' und so einen Schacht ausheben.

Blindschacht

Hierbei handelt es sich um einen Schacht, der nicht bis zur Erdoberfläche reicht. (Hier im Spiel: Das obere Schachtende, das in einem Querschlag endet.)

Erschließen

Erschlossen werden alle Felder unter Tage, die nicht aus Kohle, sondern Gestein bestehen. Diese

Arbeit verrichtet der Gesteinsbauer.

Gesteinsbauer

Erschließt Gesteinsfelder unter Tage durch Sprengung.

Hauer

Baut unter Tage in einem Monat ein Kohlefeld ab. Flözdicke 3 Fuß: 24t Kohle/Feld/Monat
Flözdicke 5 Fuß: 40t Kohle/Feld/Monat
Flözdicke 8 Fuß: 64t Kohle/Feld/Monat

Kohlearten

In diesem Spiel gibt es vier verschiedene Kohlearten. Hier nun die Rangliste nach Ihrem Brennwert:

1. Magerkohle
2. Fettkohle
3. Eßkohle
4. Gaskohle (niedrigster Brennwert)

Kohleförderung

Von jedem Ort aus wird die Kohle etagenweise nach oben gefördert. Wenn mit Loren gearbeitet wird, so muß der Weg an die Erdoberfläche (Förderkorb) verschient sein. Sollten Sie über mehrere Schächte/Nebenschächte auf einer Ebene verfügen, so wird immer der Schacht be-

Transportkapazitäten

1 Schlitten	+ 1 Schlepper	24t Kohle/Monat
1 Kohlelore	+ 1 Schlepper	48t Kohle/Monat
1 Kohlelore	+ 1 Pferd + 1 Schlepper	72t Kohle/Monat
1 Kohlelore	+ 1 Lokomotive + 1 Schlepper	96t Kohle/Monat
1 Füllore	+ 1 Schlepper	Füllt 1 Feld im Streb/Monat



Neu-und Gebrauchte-(g)Geräte:

Amigas

Amiga 500, Kick 1.2, Zubehör g.....179,-
Amiga 500, Kick 1.2, 1MB, Zubehör.g.218,-
Amiga 500, Kick 1.3, Zubehör g.....198,-
Amiga 500, Kick 1.3, 1MB Chip g.....238,-
Amiga 500, Kick 2.0, 2,5MB g.....359,-
Amiga 500plus, Kick 2.0, 1MB Chip.g.299,-
Amiga 500plus, Kick 2.0, 2MB Chip.g.379,-
Amiga 600 m. 1MB Chip,TV-Mod g.298,-
Amiga 600 mit 2MB Chip, TV-Mod..g.379,-
Amiga 600 HD, 1MB / 30MB g.....399,-
Amiga 1200, 2MB Chip, TV-Mod. g....449,-
Amiga 1200 Magic,neu, Progr.-Pak..579,-
Amiga 1200 Magic HD, neu, Pr.+Scala748,-
Amiga 1200 Magic HD170, 6MB, neu.888,-
A1200 HD170 Turbo, 50MHz, 10MB..999,-
Neu! Amiga 1300 Invinitiv-Tower ...799,-
A1300 T, 50MHz,10MB, 1,7GB, CD.1699,-
Amiga 2000, 1MB Chip-Mem, 2.0, g...398,-
Amiga 3000 g.....ab 998,-
Amiga 4000 g.....ab 1498,-
CD 32 mit 5 Spiele-CD's g.....248,-
CDTV (nur wenige verfügbar) g.....ab 298,-

Speicher

Speichererweiterung auf 1MB A500.....38,-
Speichererweiterung a. 2,3MB A500g.119,-
Speichererweiter. auf 2,5MB A500...139,-
Speicher 4MB extern A500 g.....239,-
Speichererw.auf 2MB Chip A500+/600..79,-
Speicher 2MB für Amiga 2000 g.....129,-
Speicher 4MB für Amiga 2000 g.....178,-
2MB Zipp-Ram (für Alfa-Contr.).....119,-

Festplatten

Festplatte 42 MB m. Contr. A500 g.....248,-
Festplatte 85 MB m. Contr. A500 g.....298,-
Festplatte 170MB m. Contr. A500.....348,-
Festplatte 420MB m. Contr. A500.....398,-
Festplatte 1,3GB m. Contr. A500.....498,-
Festplatte 2,1 GB m. Contr. A500.....598,-
Festplatten für A2000... = Preise minus 50,-
Neu! AT-Contr. HD+CD für A2000..119,-
Festplatte 20 MB für A600/1200 g.....99,-
Festplatte 30 MB für A600/1200 g.....109,-
Festplatte 40 MB für A600/1200 g.....119,-
Festplatte 175MB für A600/1200.....179,-
Festplatte 260MB für A600/1200.....199,-
Festplatte 2,0GB, Einbausatz A1200....398,-
Alle Festplatten werden mit komplettem Einbaumaterial und eingerichtet geliefert

Tauschaktion

*Nur noch wenige Tage. Letzte Gelegenheit !
Bei Kauf eines neuen Amiga oder PC
übernehmen wir Ihre komplette, alte
Amiga-Anlage bis zu **DM 1.000,-***

Marken-PC's

im MidiTower. Alle mit 16MB Ram, 2 MB
Grafikkarte, 2GB Festplatte, 20x CD-ROM,
16bit-Soundkarte, 30W.-Aktivboxen, Maus,
Windows 95-Tastatur und MousePad

Novia P166+, IBM.....1299,-
Novia P166 MMX, K6.....1599,-
Novia P166 MMX, Intel.....1699,-
Novia P200 MMX, K6.....1799,-
Fujitsu P200 MMX, K6.....1999,-

PC-Zubehör(Aufpreis)

Windows 95 (mit neuem PC).....189,-
OS2 Warp IBM-Betriebssystem.....39,-
Lotus Smart Suite (mit neuem PC).....89,-
TV-Karte (PC an Fernseher) Aufpr. .39,-
Boxen 10W, Einbau in 5,25"-Schacht...29,-
Boxen 30 Watt, aktiv.....39,-
Lautspr.-Boxen 240Watt, 3D Trust.....79,-
Umschalter Amiga/PC (Monit.,Tastat.).39,-
Zip-Laufwerk intern 100 MB.....239,-
SVGA-Monitor 14"349,-
SVGA-Monitor 15"449,-
SVGA-Monitor 17" KDS.....899,-
Büro-Drucker Tintenstrahl, Xerox.....299,-
Color-Drucker, Tintenstrahl.....ab 269,-

**Alle PC's können auch nach Ihren
Wünschen konfiguriert werden.**

Drucker

Matrix-Drucker 9Nadel / color.g...99,-/148,-
Matrix-Drucker 24Nadel / color..148,-/198,-
Tintenstrahl-Drucker / color g....149,-/199,-
Tintenstrahl-Drucker colorab 269,-
HP-Deskjet 400 color.....369,-

Laufwerke

Laufwerk intern, Amiga 500./2000 g.....59,-
Laufwerk intern Amiga 600/1200.....59,-
Laufwerk extern, alle Amigas g.....69,-
Laufwerk 5,25" extern A500 g.....59,-
HD-Laufwerk intern.....129,-
HD-Laufwerk extern.....159,-

Umbau A500<A1200

*Neu! Umbau Ihres Amiga 500 oder 600 zum
Amiga 1200. Incl. 2MB Chip-Ram, AGA,
Gehäuse, Tastatur, Board, 68020, 14MHz,
Kickstart und Workbench 3.1. Vorhandene
Festplatte u.CD-ROM werden mit eingebaut
Komplettpreis incl. Umbau..... 399,-*

CD-ROM

A 570 CD-ROM für Amiga 500 g..... 198,-
CD für Alfa-Controller A 500.....198,-
CD SCSI intern Amiga 2000 g..... 148,-
CD 8x,int.Anschl. A600/1200, IDEfix..229,-
CD 8x,ext.Telmex, A600/1200.....289,-
CD 20x, ext. Telmex A600/1200.....359,-

Monitore

1081 oder baugl. für alle Amigas g.....195,-
1084 oder baugl. für alle Amigas g.....229,-
1084S oder baugl. für alle Amigas g....248,-
NEC Multisync 14" g.....298,-
1438 S oder MicroVitec g.....398,-

Turbokarten

68020i A500 1MB /4MB..... 189,-/229,-
68030 A1200, 28MHz/42MHz....159,-/199,-
Turbo 1230 IV, 50MHz, Blizzard.....228,-
2620/2630 A2000 mit 2/4MB g...248,-/348,-

Zubehör - Ersatzteile

Netzteil A500/600/1200.....79,- g.59,-
Netzteil A2000 g..... 109,-
Tastatur A500/A600/A1200 g.....69,-
Tastatur A2000 g98,-
Gehäuse A500/600/1200/2000 g.....29,-
Kickstartumschaltplatine alle Amig. .15,-
Kickstart-ROM 1.2/1.3/2.0.....19,-/29,-/39,-
Kickstart-ROM 3.1 1200/500.....69,-/49,-
TV-Modulator für Amiga 500.....65,-
Amiga-Maus 300 / 400 dpi..... 25,- / 29,-
DD-Disketten Sony 10 Stck.7,-
Motherboard A 500, kompl. bestückt...139,-
Motherboard A2000, kompl. bestückt..248,-
Motherboard A1200, neu.....299,-
Austauschgerät Amiga 500 g.....150,-
Tower Invin.A1200,Netzteil, Tastatur. 359,-

Spiele und Programme

**Wir führen alle neuen Amiga-Spiele und
Programme. Auch viele Klassiker und
Oldies. Bitte nachfragen, da keine Listen
PC-Spiele neu und gebr. zu Tiefstpreisen!**

nutzt, der sich ganz links auf der 1. Karte befindet.

Koks

Meistens wird Gas- oder Eßkohle verkocht, um den Verkaufswert zu erhöhen.

Kokereiarbeiter

Ein Kokereiarbeiter verkocht 100t Kohle/Monat. Maximal zehn Arbeiter können in einer Kokerei beschäftigt werden.

Ort

1. Bezeichnung für einen Zugang zum Kohleflöz ('1.Karte').

2. Anreihung von ausgebauten Feldern auf der obersten und untersten Ebene der '2.Karte'. Diese beiden Ebenen werden mit Stahl ausgebaut!

Querschlag

Horizontal verlaufender Gang unter Tage.

Schacht

Verbindung von Querschlägen zur Erdoberfläche.

Schlagwetter

Gasexplosion unter Tage.

Schlepper

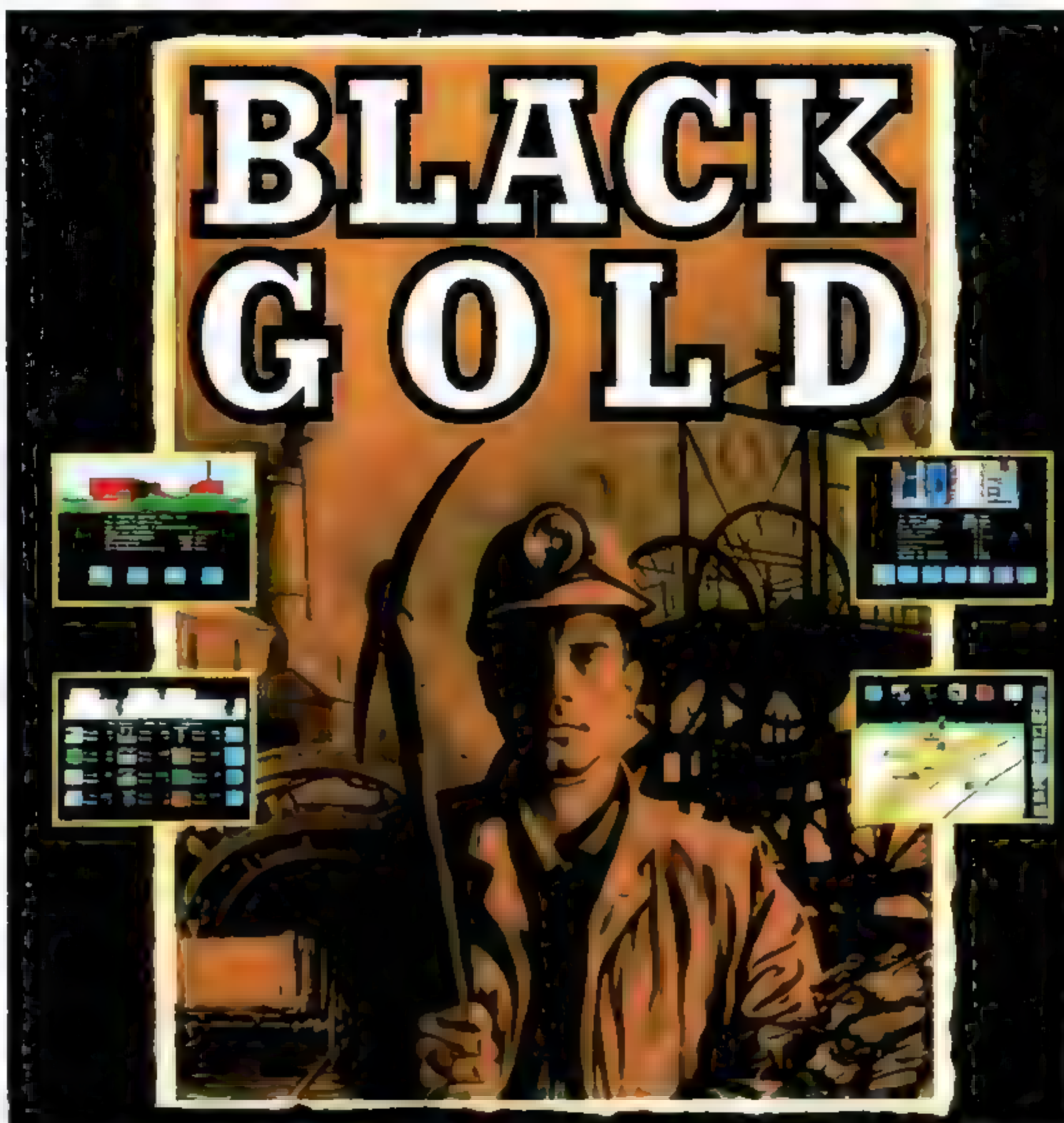
Arbeiter, der den Abtransport und das Füllen von abgebauten Feldern im Streb leistet.

Steiger

Beaufsichtigt Hauer, Gesteinshauer und Schlepper. (Ein Steiger wird für je 10 Arbeiter benötigt.)

Streb

Ausgebaute Felder zwischen zwei Orten.



(2.Karte) Diese Felder werden mit Holz ausgebaut. Max. 30 abgebaute Felder sind erlaubt, danach muß gefüllt werden.

Steuerung

Diese Bergbausimulation können Sie sowohl über Maus als auch über Tastatur gleichzeitig spielen. Da das ganze Spiel über Icons gesteuert wird, klicken Sie bitte, wenn Sie eine Maus haben, mit dieser auf das entsprechende Icon. Ansonsten können Sie mit den Pfeiltasten zwischen den Menüs wechseln. Das Menü, in dem Sie sich gerade befinden, wird mit einem Rahmen gekennzeichnet (bei Tastatursteuerung); wenn Sie die Entertaste drücken, aktivieren Sie dieses. Sowohl durch die EXIT-Icons als auch durch die ESCAPE-Taste können Sie die Menüs verlassen. In den Ankauf- Verkaufsmenüs existieren noch zwei Zu-

satztasten. Mit der Leertaste können Sie hier einen Widerruf Ihrer Eingaben auslösen. Wenn Sie z.B. 100 Arbeitsgeräte im Großhandel gekauft haben, aber nur 10 kaufen wollten, drücken Sie einfach die Leertaste und der Computer macht Ihre Eingabe rückgängig. Dies geht allerdings nur, wenn Sie sich noch in diesem Menü befinden. Eine weitere Taste ist die Backspace-Taste. Wenn Sie diese in einem Ankauf- oder Verkaufsmenü drücken, so hat dies den gleichen Effekt, als wenn Sie das Maximum-Icon betätigen. (Sie müssen hierbei natürlich nicht auf dem Maximum-Icon stehen!) Bei der Spielzielabfrage können Sie den Maximalwert setzen, wenn Sie entweder mit der rechten Maustaste auf das '+ Icon' klicken, oder wenn Sie mit dem Rahmen auf dem Icon sind und dann die BACKSPACE-Taste drücken, und

den Minimalwert, wenn Sie mit der rechten Maustaste oder der Backspace-Taste auf das '- Icon' klicken.

In der Stadt haben wir einige 'Hotkeys' eingebaut, durch die Sie direkt in die Menüs gelangen können (Sie können die Menüs aber auch über die Pfeiltasten erreichen) :

F1-Taste:

'Verkauf'- Menü

F2-Taste:

'Grosshandel'- Menü

F3-Taste:

'Arbeitsamt'- Menü

F4-Taste:

'Haus'- Menü

F5-Taste:

'Grubenfeld'- Menü

F6-Taste:

'Kokerei'- Menü

F7-Taste:

'Bank'- Menü

F8-Taste:

'Zechenaufsicht'- Menü

F9-Taste:

'Halde'- Menü

F10-Taste:

'Zeche'- Menü

Auch für 'Unter Tage' sind die Menüleisten zusätzlich durch die F-Tasten erreichbar:

1. Karte:

F1-Taste:

'Förderturm setzen'

F2-Taste:

'Übersichtsl. umblättern'

F3-Taste:

'Abtäufen'

F4-Taste:

'Erschließen'

F5-Taste:

'Ort eröffnen'

F6-Taste:

'Ort betreten'

F7-Taste:

'Schienen legen'

F8-Taste:

'Ort schließen'

F9-Taste:

'Ort-Information'

F10-Taste:

'Informationen'

**Escape:**

'zur Erdoberfläche'

2.Karte:

F1-Taste: 'Holz-Ausbau'

F2-Taste: 'Stahl-Ausbau'

F3-Taste:

'Transport setzen'

F4-Taste: 'Erschließen'

F5-Taste:

'2.Ort eröffnen'

F6-Taste: 'Füllen'

F7-Taste:

'Schienen legen'

F8-Taste: 'Abbauen'

F9-Taste: 'Umblättern'

F10-Taste:

'Information über Ort'

Escape:

'Zurück zur 1.Karte'

Da die meisten unterirdischen Menüs eine Dauer-

funktion haben, kommen Sie mit Hilfe der Escape-Taste oder der rechten Maustaste aus dem jeweiligen Menü wieder heraus. (Dies bedeutet: Sie verlassen z.B. nicht automatisch das Abbau-Menü, wenn Sie ein Feld abgebaut haben, sondern Sie können weitere Felder abbauen, ohne auf die Menüleiste zu klicken.)

Mit der Escape-Taste / rechten Maustaste können Sie das Untermenü wieder verlassen.) Wenn Sie unter Tage den Abtransport setzen, können Sie bei der Mengeneingabe mit der Backspace-Taste / rechten Maustaste das Maximum setzen. (z.B.:

Sie wählen 'Abtransport' setzen und danach die Transportart 'Schlitten'.

Bewegen Sie nun, wenn Sie eine Maus haben, den Mauscursor auf das '+' oder '-' Icon und betätigen Sie die rechte Maustaste. Sie setzen nun das Maximum, bzw. löschen Ihre Eingabe. Bei Tastatursteuerung bewegen Sie das Quadrat auf das '+' oder '-' Icon und drücken dann die Backspace-Taste. Auch hier setzen Sie dann das Maximum bzw. löschen Ihre Eingabe.

(Bei Betätigung der linken Maustaste / Entertaste erhöhen bzw. erniedrigen Sie die Menge um eins.)

In den Sabotagemenüs 'Förderturm sprengen', 'Arbeitsmoral senken', 'Zubehör entwenden' und 'Unter Tage Dynamit legen' kann mit der linken Maustaste / Entertaste der Betrag erhöht und mit der rechten Maustaste / Backspacetaste erniedrigt werden.



ROM 1.3	19,-
ROM 2.05	29,-
ROM 3.0 UmPl.	30,-
ROM 3.1	59,-
ROM 3.1 A1200/4000	79,-
CoCPU 882-20	20,-



Turbokarten	
e-matrix 530-50-AT	399,-
e-matrix 530-50-AT/SCSI	439,-
Blizzard 1230 IV	229,-
Blizzard 1240	469,-
Blizzard 1260	799,-
Blizzard SCSI-Kit	149,-
Cyberstorm 060	979,-
Cyberstorm 040 ERC	589,-
CyberstormPPC 150	1229,-
CyberstormPPC 200	1729,-

Grafikkarten	
Cybervision 64-3D	359,-
CV-64-3D Scandoubler	149,-
Picasso IV 4MB	699,-

4 MB PS/2	39,-
8 MB PS/2	59,-
16 MB PS/2	95,-
32 MB PS/2	199,-
64 MB PS/2	call
128 MB PS/2	call



fon: 0441-82257 fax 885408



Festplatten	
1.2 GB AT Fujitsu	279,-
2.5 GB AT Seagate	369,-
4.3 GB AT Quantum	599,-
1.0 GB SCSI IBM	319,-
2.1 GB SCSI Quantum	489,-

CDROM	
12x AT Cyberdrive	129,-
16x AT Cyberdrive	169,-
24x AT Goldstar	199,-
12x SCSI Plextor	269,-
20x SCSI Plextor	319,-

CD-Brenner 2w/6r	599,-
CD-Rohling	ab 3,50

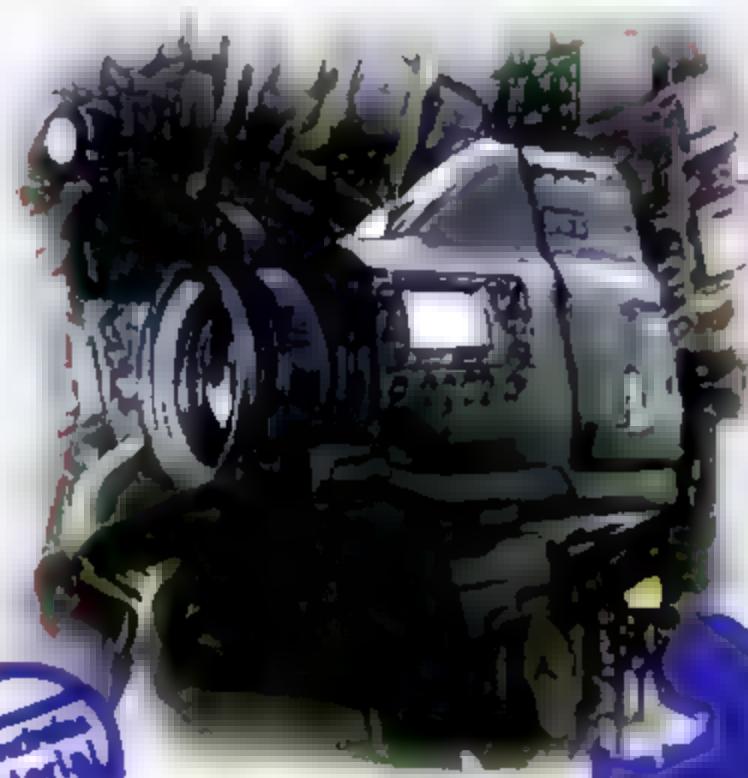
Monitore	
15" VGA 30-64 kHz	ab 499,-
17" VGA 30-69 kHz	ab 799,-
19" VGA 30-86 kHz	ab 1799,-
21" VGA 30-95 kHz	ab 2499,-

Drucker	
Stylus 300	299,-
Stylus 400	389,-
DeskJet 670 C	389,-
DeskJet 690 C+	475,-
Canon BJC 4200	459,-
Canon BJC 620	639,-

AMIGA

Studio

Die ultimative Sammlung
von Video-Materialien



- Kreative Videonachbearbeitung
- Über 1000 Multimedia-Dateien
- 3D-Videotitel, Backgrounds
- Videomasken, freigestellte Clips, Texturen



Kreative Videonachbearbeitung.

AMIGA



Hollywood Studio

Die ultimative Sammlung
von Video-Materialien.

Über 1000 Multimedia-Dateien im IFF Format:

- 3D-Videotitel • Backgrounds • Videomasken
- freigestellte Clips • Texturen • und vieles mehr

**Ein Power-Paket mit über 1000 Grafikdateien
für kreative Anwender!**

Ob Sie Ihre Filme bearbeiten oder betiteln wollen, DTP- oder Multimedia-Anwendungen machen, oder ganz einfach Ihr eigenes multimediales Familienalbum erstellen: „Hollywood Studio“ bietet einen riesigen Fundus an professionellem Material:

- 3D-Schriften • Backgrounds • freigestellte Clips • 3D-Videotitel für alle Gelegenheiten • Komplett in 24-Bit-Echtfarben-Qualität!

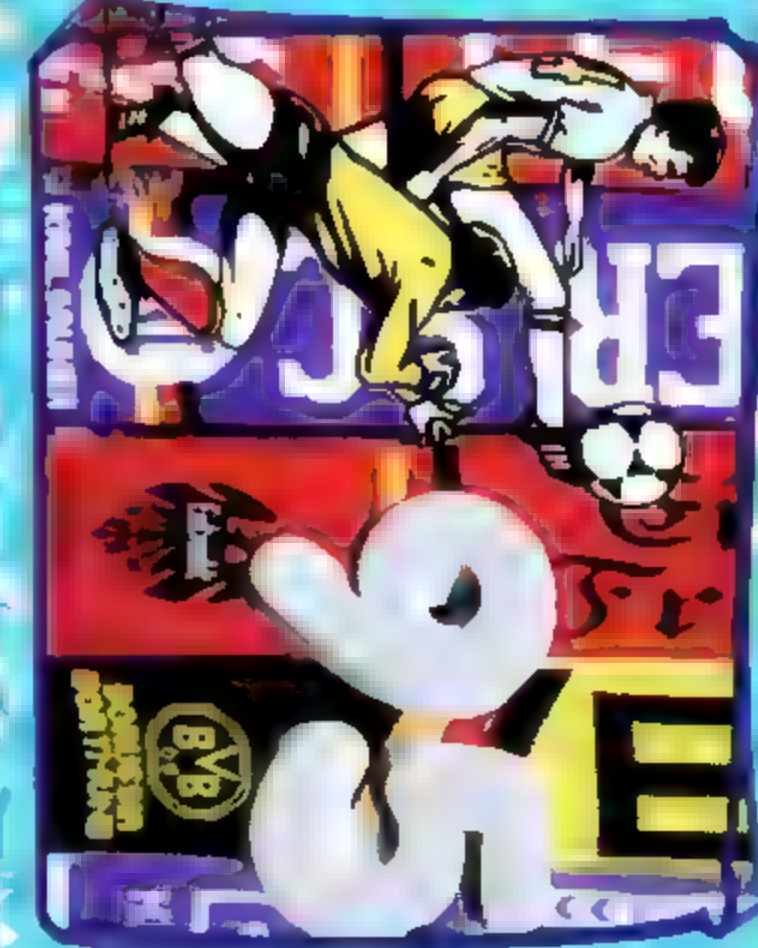
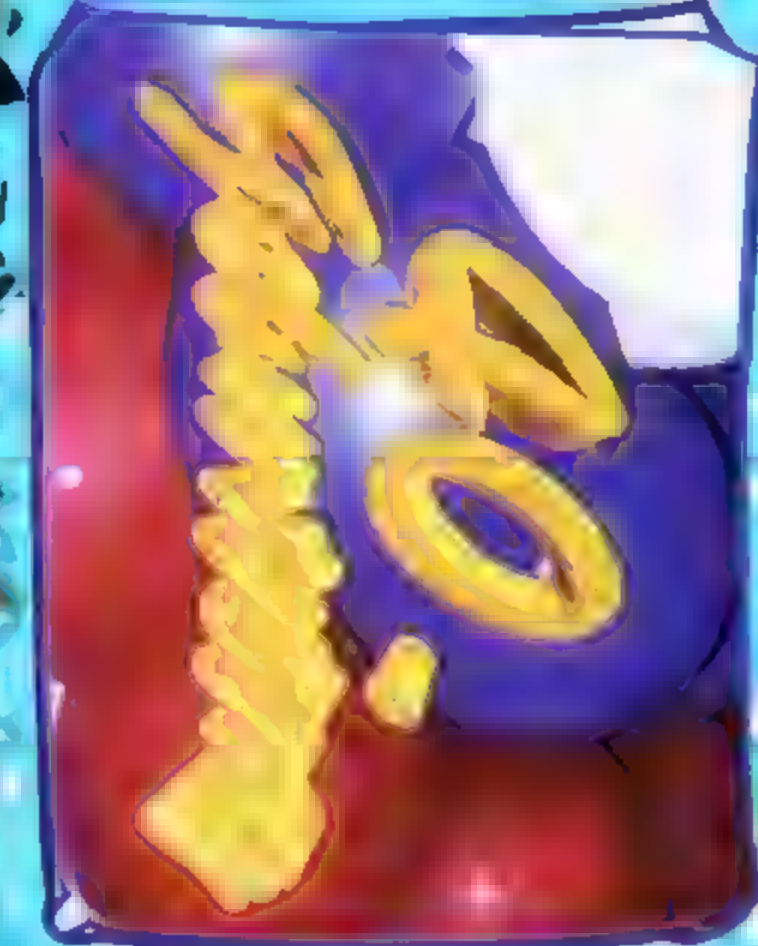
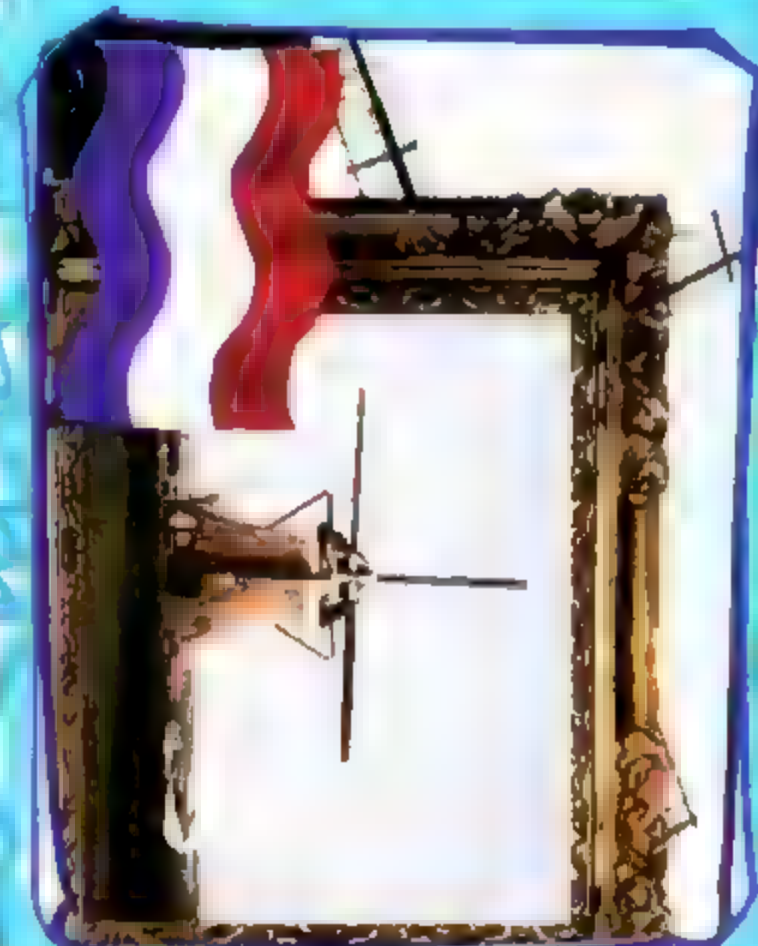
**Sie werden staunen, welche Effekte Sie aus
diesem Paket herausholen!**

CD-ROM mit deutscher Anleitung

Best.-Nr.: 3028

DM 49,95

ÖS 369,-



Jetzt bestellen!

Händleranfragen erwünscht!

• In Deutschland:
media Verlagsgesellschaft mbH
Moosweg 18, 88175 Scheidegg
Tel.: 08387 9222-22
Fax: 08387/9222-30

• In Österreich:
IMEDIA/INTERCOMP
Postfach 6, A-6932 Langen bei Bregenz
Tel.: 05574/47344 + 47345
Fax: 05574/46254

Alle Preisangaben sind unverbindliche Preisempfehlungen!

STARK BITE SUPER SUCCER



... MORE THAN FOOTBALL ...

SUPER SOCCER

Fußball Management Simulation

Neues Spiel beginnen

Nachdem Sie den Button 'Neuen Spielstand beginnen' angeklickt haben, wählen sie die Anzahl der menschlichen Mitspieler aus. Bis zu sechs Manager können teilnehmen. Hierzu können acht verschiedene 'Fußballwelten' nachgeladen werden.

• Deutsche Meisterschaft 1990 Nord

die nach denen zur Zeit gültigen Regeln des DFB in der Bundesrepublik ausgetragene Deutsche Meisterschaft mit den Mannschaften der Saison 1990/1991. Die Mannschaften in der Oberliga und Verbandsliga sind ausgesuchte Amateurvereine aus den Oberligen Nordrhein, Westfalen, Nord und Berlin.

• Deutsche Meisterschaft 1990 Süd

wie Deutsche Meisterschaft 1990, allerdings mit Vereinen aus den Oberligen Bayern, Baden-Württemberg, Hessen und Südwest.

• Deutsche Meisterschaft 1991

wie Deutsche Meisterschaft 1990, allerdings mit Vereinen aus der neugegründeten Oberliga Nordost (ehemals DDR-Oberliga), davon zwei bzw. sechs Mannschaften in der 1. bzw. 2. Bundesliga.

• Verwerfene Liga- reform 1989 Nord

die 1989 vorgeschlagene, aber dann abgelehnte Liga-reform. Hin- und Rückspiel finden hintereinander statt. Der Sieger aus beiden Partien (nach UEFA-Cup Regeln) bekommt einen Zusatzpunkt. Sieht es nach dem Rückspiel insgesamt unentschieden, wird der Zusatzpunkt nach Elfmeterschießen vergeben.

Ansonsten entspricht alles der Deutschen Meisterschaft 1989 Nord.

• Verwerfene Liga- reform 1989 Süd

wie verworfene Ligareform 1989 Nord, allerdings mit Vereinen aus den südlichen Oberligen.

• Verwerfene Meisterschaft 1990

wie Deutsche Meisterschaft 1991, allerdings finden Hin- und Rückspiel sofort hintereinander statt. Es gibt keine Relegationsrunde, lediglich die ersten beiden steigen auf, bzw. die letzten beiden ab. Am Ende der Saison wird wie beim Ice-Hockey der wahre Meister durch Meisterschaftsspiele (Play-Offs) nach dem K.O.-System zwischen den ersten acht Plätzen der Bundesliga ermittelt.

• TC World League

eine Meisterschaft zwischen den besten Nationalteams

der Welt. Es gibt keine Einteilung von Bundesliga bis Verbandsliga, sondern wie in England von 1. Division bis 4. Division. Für einen Sieg erhält eine Mannschaft drei Punkte. Es gibt eine Relegationsrunde, die über Auf- und Abstieg entscheidet. Sowie Play-Offs zwischen den besten acht Teams, in denen der Meister ermittelt wird. Außerdem wird der Wettbewerb um den World-Cup ausgetragen.

• All Stars European League

eine Meisterschaft zwischen den besten europäischen Teams. Der Sieger aus einem Spiel erhält drei Punkte. Hin- und Rückspiele finden hintereinander statt, der Sieger aus beiden Spielen erhält einen Zusatzpunkt. Ebenfalls einen zusätzlichen Punkt bekommt man durch mindestens vier erzielte Tore in einem Spiel. Der Meister wird in Play-Offs ermittelt, eine Relegationsrunde entscheidet über Auf- und Abstieg. Zusätzlich wird um den Euro-Cup gespielt.

Wählen Sie aus den angebotenen Fußballwelten diejenigen aus, die Sie gerne spielen möchten. Das Programm teilt Ihnen nun in einer Liste die spezifischen Regeln der gewählten Fußballwelt mit. Entschließen Sie sich, doch eine andere Welt spielen wollen, klicken sie ZURÜCK an

ansonsten WEITER. Als dritte Möglichkeit können Sie das Regiement der angeklickten Welt verändern.

Alten Spielstand fortführen

Geben Sie den Namen des alten Spielstandes ein, den Sie früher einmal gespeichert haben (VIII.2.) und nun fortzuführen wünschen. Zunächst wird das Hauptprogramm von der KICKER Master Disk nachgeladen. Folgen Sie dann den Anweisungen des Programms.

Alles über Fußballspieler...

Ein Fußballspieler besitzt bestimmte Werte, die insgesamt sein Spielvermögen, d.h. seine Stärke als Spieler, ergeben. Ein Spieler kann auf vier verschiedenen Positionen, entweder im Tor, Verteidigung, Mittelfeld oder Angriff, spielen und hat auf jeder dieser Position eine gewisse Spielstärke von 0-9, die seine technischen Fähigkeiten beschreiben. Diese Werte sind ausschlaggebend für den Transferwert, da sie langfristige Werte sind, die sich nicht so schnell verändern. Ein weiterer wichtiger Wert ist die Energie, die ein Spieler besitzt. Der maximale



Wert beträgt 20. Pro Einsatz verkleiert der Spieler je nach Speiltaktik (VII.3.) eine gewisse Energie und seine Kondition wird schwächer. Sinkt der Energiewert zu stark besteht die Gefahr, daß der Spieler krank wird. Die Energie eines Spielers kann entweder durch Aussetzen (d.h. Nichtaufstellung beim nächsten Spiel) oder durch einen Aufenthalt in einem Trainingslager regeneriert werden. Der letzte Wichtige Wert eines jeden Fußballers ist die Form. Ist ein Spieler längere Zeit formschwach (z.B. aus mangelnder Spielpraxis), d.h. die Form sinkt auf 0, so verringert sich seine Spielstärke um einen Punkt. Steigt dagegen die Form bis auf 20, so kann sich der Spieler in seiner Spielstärke verbessern. Das Spielvermögen eines Spielers berechnet sich nun aus der Spielstärke auf seiner Position (50%), der Form (25%) und der Energie (25%). Zur Verbesserung der einzelnen Werte kann der Spieler in ein Trainingslager geschickt werden. Alle Spieler erhalten je nach ihrer Leistung am letzten Spieltag 0,0 bis 0,3 Punkte. Die bisher so erreichte Punktzahl ist ausschlaggebend für die Position in der Liste der Aufsteiger und Absteiger des Jahres. Jeder Spieler besitzt einen Vertrag, in dem

das Gehalt und die Laufzeit, die sich der Spieler verpflichtet, für den Verein zu spielen, festgelegt ist. Läuft dieser Vertrag aus, kann der Spieler den Verein wechseln, es sei denn, der Vertrag wird verlängert. Ein Spieler ist nicht immer einsatzfähig. Je nach Zustand (im Spiel 'Status' genannt) kann der Spieler eine gewisse Zeit ausfallen. Es gibt folgende Zustände:

OK - Der Spieler ist in Ordnung und einsatzfähig

KRANK - Der Spieler ist konditionell am Ende und wird für bis zu zwei Wochen krank geschrieben.

VERLETZT - Der Spieler wurde beim Training oder im letzten und fällt bis zu acht Wochen aus.

GESPERRT - Der Spieler wurde wegen einer roten oder vier gelben Karten bis zu drei Wochen gesperrt.

VERREIST - Der Spieler ist in ein Trainingslager verreist und fällt daher bis zu drei Wochen aus.

Alle Mannschaften...

Die Stärke einer Mannschaft setzt sich zusammen aus der Moral, dem Zusammenspiel der Spieler untereinander, der Kondition und dem Spielvermögen der aufgestellten

Spieler im Tor, Verteidigung, Mittelfeld und Angriff. Die Moral spiegelt die Stimmung in der Mannschaft wieder. Gewinnt eine Mannschaft ein Spiel nach dem anderen, so ist die Stimmung hervorragend. Ist eine Mannschaft dagegen längere Zeit in der Meisterschaft erfolglos oder z.B. in der ersten Runde im DFB-Pokal gegen einen Verbandsligisten ausgeschieden, sinkt die Moral bis zum Tiefpunkt. Das Zusammenspiel beschreibt die Abstimmung und Harmonie der Spieler untereinander. Werden andauernd Spieler ge- und verkauft, so können sie sich nicht aufeinander einstellen und das Zusammenspiel ist miserabel. Die Kondition gibt an, wie die gesamte Mannschaft konditionell (Durschnitt der Energien aller aufgestellten Spieler) aufgelegt ist.

Den wichtigsten Teil der Stärke der Mannschaft macht die Aufstellung der einzelnen Spieler aus. Je nach Spielvermögen und der Anzahl der aufgestellten Spieler, berechnet sich die Stärke auf einer Position. Sind z.B. drei Verteidiger mit einer durchschnittlichen Spielstärke, Form und Energie aufgestellt, so ist die gesamte Verteidigung befriedigend. Eine Überlegenheit einer Mannschaft gegenüber einer anderen in den einzelnen Werten ist jedoch noch keine Garantie für einen Sieg. Wie im echten Leben hat jede Mannschaft einmal einen schlechten Tag. So kann ein Außenseiter im Pokal durchaus einen vermeintlichen großen Gegner bezwingen. Mit ausschlaggebend für einen Sieg kann auch die Zuschauerkulisse sein. Ist das eigene Stadion bei einem Heimspiel ausverkauft, so wird die Mannschaft zusätzlich motiviert.

Die Bewertungen

Im Spiel werden öfters grobe Bewertungen abgegeben z.B. über das Spielvermögen eines Spielers oder die Stärke einer Mannschaft. Es gibt sechs verschiedene Abstufungen: sehr schwach, befriedigend, gut, sehr gut, hervorragend. Eine durchschnittliche Bewertung entspricht 'befriedigend'. Die Wertung 'hervorragend' wird nur sehr selten vergeben.

Die Finanztabelle

Haben gewisse finanzielle Aktivitäten in der letzten Spielrunde das Vereinsvermögen stärker beeinflusst, bekommt der Manager eine Auflistung der Ein- und Ausgaben der letzten Woche.

Die Tabelle

Fand in der letzten Spielrunde ein Meisterschaftsspiel statt, wird die neue Tabelle der Liga, in der sich der Manager befindet, angezeigt.

Besondere Ereignisse

Es werden alle besonderen Ereignisse der letzten Woche aufgelistet wie z.B. Verletzungen bzw. Erkrankungen von Spielern, Transfereinkäufe bzw. Verkäufe, Verträge, die ausgelaufen sind, besondere Zwischenfälle usw..

Nächster Spiel

Die nächsten Spielpaarung wird angezeigt. Zusätzlich werden einige Informationen je nach Wettbewerb ausgegeben.

Das Hauptmenue

Im Hauptmenue haben Sie die Möglichkeit, die Vereinsgeschicke in jeglicher Hinsicht zu beeinflussen.

Aufstellung

Wählen Sie die elf Spieler aus, die im nächsten Spiel aufgestellt werden sollen. Es müssen mindestens acht Spieler und ein Torwart in der Aufstellung sein. Spieler, die gesperrt, verletzt oder aus einem anderen Grund verhindert sind, können nicht ausgewählt werden.

Positionen

Möchten Sie einen Ihrer Spieler auf einer anderen Position spielen lassen, klicken Sie diesen an und bestimmen Sie die neue Position, also entweder Torwart, Verteidiger, Mittelfeldspieler oder Angreifer. Beachten Sie aber dabei, daß die Spieler auf anderen Positionen auch eine andere Spielstärke besitzen.

Spieltaktik

Bestimmen Sie, mit welcher Taktik die eigene Mannschaft spielen soll. Kontrolliertes Spiel ist das Spiel ohne Risiko, d.h. kontrollierte Defensive und Offensive. Bei sehr defensivem bzw. defensivem Spiel wird zwar die Verteidigung erheblich verstärkt, allerdings gibt die Mannschaft das Mittelfeld preis und hat daher auch weniger Angriffe. Bei sehr offensivem bzw. offensivem Spiel wird das Mittelfeld und der Angriff erheblich verstärkt, allerdings ist die Mannschaft in der Verteidigung verletzlich. Abhängig von der Spieltaktik verringert sich die Kondition (Energie) der Spieler.

Trainingslager

Wählen Sie diejenigen Spieler aus, die in ein Trainingslager geschickt werden sollen. Spieler, die mit einem Häkchen markiert sind, befinden sich nicht in der aktuellen Aufstellung. Bestimmen Sie

hierauf, welches Trainingslager besucht werden soll. Die Trainingslager unterscheiden sich im Preis, Aufenthaltsdauer und Schwerpunkte des Trainings.

Bewertung

Die eigene Mannschaft und der nächste Gegner werden in Kondition, Moral, Zusammenspiel und den einzelnen Positionen, also Tor, Verteidigung, Mittelfeld und Angriff bewertet und gegenübergestellt.

Schließlich erfolgt eine Bewertung der Aufstellung. Diese gibt bekannt, wie gut die Mannschaftsaufstellung als Ganzes ist.

Transfermarkt

Auf dem Transfermarkt werden die Spieler aufgeführt, die zum Verkauf stehen und erworben werden können. Selbstverständlich können die Mitspieler auch Spieler aus Ihrer Mannschaft auf die Transferliste setzen und zum Verkauf anbieten.

Angebot für einen Spieler machen

Wählen Sie einen Spieler von der Transferliste aus, den Sie kaufen möchten. Geben Sie Ihr Gebot ab und bestimmen Sie die Vertragslänge, von dem das Gehalt des Spielers abhängig ist.

Das Angebot wird zur Kenntnis genommen, eine Entscheidung über einen Wechsel erfolgt aber erst am nächsten Spieltag, so daß auch andere Vereine die Möglichkeit haben mitzubieten.

Spiele, für die Sie ein Angebot abgegeben haben, werden mit einem Häkchen gekennzeichnet.



Spiele auf der Transferliste

Klicken Sie die Spieler an, die Sie auf die Transferliste setzen möchten. In der nächsten Runde werden Ihnen je nach Stärke des Spielers mehr oder weniger gute Angebote unterbreitet.

Spiele von der Transferliste nehmen

Haben Sie einen Spieler auf die Transferliste gesetzt und nun beschlossen, ihn doch nicht zu verkaufen, können Sie ihn wieder von der Liste streichen.

Verhandlungen mit Spielern führen

Ist der Vertrag eines Spielers einer Ihrer menschlichen Kontrahenten ausgelaufen, haben Sie die Möglichkeit, diesem Spieler ein Angebot zu unterbreiten, zu Ihrer Mannschaft zu wechseln, ohne daß Sie eine Ablösesumme bezahlen müssen, da der Spieler nicht mehr vertraglich gebunden ist. Sie müssen sich nur mit ihm über die Vertragslänge und damit das Gehalt sowie eine einmalige Sonderprämie einigen.

Stadion vergrößern

Geben Sie an, um wieviele Sitz- und Stehplätze Ihr Heimstadion erweitert werden soll.

Hierauf wird Ihnen ein Kostenvoranschlag mit der Dauer des Umbaus vorgelegt.

Stadion verkleinern

Geben Sie an, um wieviele Sitz- und Stehplätze Ihr Heimstadion verkleinert werden soll. Hierauf wird Ihnen ein Kostenvoranschlag mit der Dauer des Umbaus vorgelegt.

Stadionarbeiten abbrechen

Können Sie finanzielle Last, die beim Umbau des Heimstadions entsteht, nicht mehr tragen, dann unterbrechen Sie hiermit vorzeitig die Stadionarbeiten.

Eintrittspreise festlegen

Bestimmen Sie die Eintrittspreise für Sitz- und Stehplätze in Ihrem Heimstadion. Haben Sie die Preise für ein Spiel im Pokalwettbewerb erhöht, vergessen Sie nicht diese für das nächste Heimspiel in der Meisterschaft wieder zurückzusetzen.

Verträge

Ist der Vertrag eines Spielers kurz davor abzulaufen und möchten Sie den Spieler weiterhin behalten, dann versuchen Sie den Vertrag zu verlängern.

Da wird Ihr Amiga staunen!



Fun Clips - DTP & Multimedia & Grafik Pack

500 Grafiken, Textverarbeitung und DTP-Programm auf über 50 (!) Disketten inkl. dt. Kurzanleitung!

- Leckerbissen: Um richtig mit diesen Grafiken arbeiten zu können sind „Brief DeLuxe 2“ und „Advanced Layouter“ noch im Programm!

Brief DeLuxe 2: Besteht aus einer Grafik und einem Texteditor mit dem Sie alle Briefe, Einladungen und Visitenkarten erstellen können. Unterstützt gängige Bitmap-Schriften und IFF-Grafiken, die in Größe und Stilrichtung variiert werden können.

Advanced Layouter: Das professionelle DTP-Pack, mit dem Sie hervorragende DTP-Projekte realisieren werden. Alle Features von gängigen DTP/Layoutprogrammen sind hier verfügbar!

Systemvoraussetzungen: AMIGA mit mind. 1 MB RAM (2 MB empfohlen!), Kickstart/Workbench ab Ver. 2.x, Festplatte empf.

Nr. 3125 DM 89,- ÖS 639,-

Amiga Golden 20

Programmsammlung mit verschiedenen Anwendungsprogrammen und Spielen der Spitzenklasse.

CD-ROM Version: Anwendungen Büro: Easy Calc, Easy Dat, Amiga Money, Tabellenkalkulation, Formular Designer, Rechtsschreibtrainer; Musik: Art Of Noise, Orchestra-Workshop mit Instrumenten; DTP: Amiga Layouter, Image Katalog; CAD: Cadmaster II, Wohnraumdesigner; Tools und Nützliches: X-Copy (Software), X-Lent, Clipmaster, Amiga Security, Zeitsystem Pro (umfangreicher Terminplaner), Amiga Security, Fahrschule. **Spiele** Grand Ouvert (Kartenspiel) und Star Chess (super Schachprogramm).

Disketten Version: Anwendungen Büro: Easy DAT, Easy Calc, Amiga Money, Tabellenkalkulation, Video-, Adress- und CD-Verwaltung; Musik: Oktalyzer, Orchestra-Workshop mit Instrumenten; DTP: Image Catalog, 24 Bit Power (Grafiksammlung); CAD: Wohnraumdesigner, CAD-Master; Tools und Nützliches: Amiga Security, Clipmaster, Zeitsystem Pro, Rechtsschreibtrainer; **Spiele** Trap'Em, Star Chess, Grand Ouvert **Mindestkonfiguration:** Amiga mit mind. 1MB RAM, ab Workbench/Kickstart 2.x

Diskettenversion Nr. 2786 • CD-ROM Version Nr. 2770

statt DM 49,95 ÖS 399,- nur DM 39,95 ÖS 299,-

Datei & Kalkulation

Dateiverwaltung: Egal, ob Sie nur einfach Ihre Videos, Adressen, CDs, Telefonnummern oder Kochrezepte verwalten wollen, oder ob Sie selbst komplexe Daten für die eigenen, individuellen Bedürfnisse erstellen: Dieses professionelle Programmpaket ist die Lösung. Interessant ist, daß Sie auch Grafiken einlesen können - z. B. Musikkassette - Interpret usw. **Tabellenkalkulation:** Mit der professionellen Tabellenkalkulation werden die gebräuchlichen mathematischen Funktionen, die auch ein technisch-wissenschaftlicher Taschenrechner beherrscht, zur Verfügung gestellt. Sonderfunktionen und Sortieralgorithmen sorgen für zusätzlichen Komfort. Die grafische Darstellung der Kalkulationsdaten und Ergebnisse kann in Säulen-, Balken-, Torten oder Liniengrafiken erfolgen. **Systemvoraussetzungen:** AMIGA mind. 1 MB RAM-Speicher, Kickstart/Workbench ab Version 1.3/2.0; Inkl. deutscher Anleitung.

Nr. 1708

statt DM 39,95 ÖS 299,- nur DM 19,95 ÖS 149,-

Musikprogramm AMIGA

„The musical Art of Noise“

Das Spitzen-Musikprogramm, mit dem Sie eigene Sounds erstellen können!

Lieferung inkl. dt. Anleitung auf Diskette!

Systemvoraussetzungen: AMIGA mit mind. 1 MB RAM (2 MB RAM empfohlen!), Kick/Workbench ab Ver. 2.0, Festplatte empfohlen.

Nr. 3144 DM 29,95 ÖS 229,-



Humans III AMIGA

Evolution

Begeben Sie sich in einen Wettlauf gegen die Zeit! Versuchen Sie, 7 historische Persönlichkeiten zu retten und wieder in ihre ordnungsgemäße Zeit zurückzusetzen.

HUMANS III – Eine planetarische Reise gegen die Zeit, in der Sie die Fähigkeiten Ihrer Spielfiguren einsetzen müssen, um die Rätsel zu lösen, die zwischen Ihnen und Ihrer Heimkehr stehen. Es ist sehr wichtig, daß Sie die gefährlichen und zum Schreien komischen Alien-Gerätschaften einsammeln, die überall herumliegen.

Ein einfach zu bedienendes „Point & Click“-Interface macht „Humans III“ zu einem Spitzen-Spielespaß!

Deutsche Anleitung auf CD!

Systemvoraussetzungen: • AMIGA-AGA-Rechner (z.B. A 1200)

• mind. 1 MB freien RAM-Speicher • Kick/Workbench ab Ver. 2.04

• Festplatte optional empfohlen.

Nr. 2998

statt DM 39,95 ÖS 299,- nur DM 29,95 ÖS 229,-

Preissenkung!



MultiDat Professional

Die neue, überarbeitete Version der bekannten Profi-Datenbank. Verwalten Sie alle Arten von Daten – egal ob Adressen, Briefmarken, Münzen, Softwarelisten oder auch komplexe Büroandaten. Neue zusätzliche Features wie Verwaltung von Bildern und Sounds. Viele Dateien können gleichzeitig

geöffnet werden. Darüber hinaus verfügt das Programm über einen Masken- und Formulareditor, der individuelles Arbeiten ermöglicht. Die ideale Datenbank für Heim- und Businessanwendungen auf dem AMIGA. **Systemvoraussetzung:** Mind. 1 MB, ab Workbench/Kickstart 2.x

Nr. 2780

nur DM 39,95 ÖS 299,-

In Deutschland:

media

verlagsgesellschaft mbH

media Verlagsgesellschaft mbH

Moosweg 18

88175 Scheidegg

Tel.: 08387/9222-22

Fax: 08387/9222-30

In Österreich:

media

verlagsgesellschaft mbH

media/Intercomp

Postfach 6

6932 Langen bei Bregenz

Tel.: 05574/47344

Fax: 05574/46254

Händler bestellen bitte bei:

GTI, Grenville Trading

International GmbH

Karl-Zeiss-Straße 9

79761 Waldshut-Tiengen

Tel.: 07741/83040

Fax: 07741/830438

Alle Preisangaben sind unverbindliche Preisempfehlungen!



gern. Ist der Spieler zu Verhandlungen bereit, unterbreiten Sie ihm ohne Angebot für eine einmalige Sonderprämie und die neue Vertragsdauer mit dem daraus resultierenden Gehalt.

Werbung

Sie können zusätzlich Ihr Kapital vermehren, indem Sie mit Ihrem Verein Werbung für andere Firmen machen. Wählen Sie zunächst den Bereich, in dem Sie werben wollen. (Trikotwerbung oder Bandenwerbung im Heimstadion). Je nach Position des Vereins in der Meisterschaft bieten Ihnen verschiedene Firmen einen Werbevertrag zu unterschiedlichen Bedingungen an.

Kredit aufnehmen

Geraten Sie in einen finanziellen Engpaß, können Sie einen Kredit aufnehmen. Je nach Wert Ihrer gesamten Mannschaft besitzen Sie eine bestimmte Kreditwürdigkeit. Bestimmen Sie die erforderliche Kreditsumme und die Laufzeit der Rückzahlung.

Kredit zurückzahlen

Bestimmen Sie die Höhe der Summe, die Sie für den aufgenommenen Kredit zurückzahlen wollen, bevor die eigentliche Laufzeit des Kredits abgelaufen ist.

Termingeld anlegen

Möchten Sie einen Teil Ihres Kapitals gewinnbringend ar-

beiten lassen so wählen Sie eine bestimmte Summe und legen es als Termingeld an. Je nach Höhe des angelegten Termingeldes und Länge der Laufzeit erhalten Sie einen dementsprechend hohen Zinssatz. Während der Laufzeit können Sie nicht auf dieses Kapital zurückgreifen. Nach Ablauf der Zeit erhalten Sie die angelegte Summe plus den Zinsen wieder zurück.

Geld transferieren

Möchten Sie einen Ihrer menschlichen Mitspieler finanziell unterstützen, so bestimmen Sie die Höhe der zu transferierenden Geldsumme. Diese Unterstützung erfolgt ohne Auflagen wie z.B. die befristete Zurückzahlung eines Kredits, die Manager müssen sich 'außerhalb' des Spiel um eine entsprechende Gegenleistung einigen.

Tabellenspiele

Sind Sie ein Kenner der 1. Liga, so können Sie im Fußballtoto mitspielen und gewinnen. Bestimmen Sie die Höhe Ihres Einsatzes und tippen Sie, ob bei den neun Begegnungen der 1. Liga jeweils die Heimmannschaft (1) oder der Gast (2) gewinnt oder es etwa zu einem Unentschieden (0) kommt.

Spieleblatt

Es werden alle Gegner in der Meisterschaft dieser Saison

nach Reihenfolge des Aufeinandertreffens aufgeführt und die bisherigen Ergebnisse gezeigt. Schließlich wird eine Bilanz der auswärts und zu Hause erzielten Tore und Punkte erstellt.

Ligen

Informieren Sie sich über die Tabellenstände der anderen Ligen und die Ergebnisse des letzten Spieltages.

Statistiken

Klicken Sie den Spieler Ihrer Mannschaft an, über den Sie genauere Informationen erfahren wollen.

Statistiken

In diesem Menüpunkt erhalten Sie Information in Form von Tabellen und Kurven über die Plazierungen in der Saison, die Finanzen, die Torschützenliste, die Bestenliste, die Auf- und Absteiger des Jahres, die Sünderliste, die Mannschaft des Jahres, die Zuschauerzahl in den Stadien sowie über die Situation ihres Vereines. Darüberhinaus erfahren Sie den Stand Ihrer Managerpunkte, gemäß Ihrer Leistungen für den Verein als Trainer und Manager erhalten Sie und ihre Mitspieler eine Beurteilung in Prozent von 0 bis 100. Dementsprechend wird eine Rangordnung der Manager erstellt. Zur Veranschaulichung werden die Managerpunkte als Säulendiagramm grafisch dargestellt. Die grünen Säulen entsprechen den Managerpunkten, die bisher in der laufenden Saison erzielt wurden, die roten Säulen im Hintergrund einem Durchschnittswert aller bisher gespielten Saisons.

Sonstiges

Die Manager mit den höchsten Managerpunkten werden

in die Top-8-Managerliste eingetragen und auf Diskette verwahrt. Klicken Sie den Manager an, von dem Sie die Punktzahl näher aufgeschlüsselt haben wollen. Ändern Sie den Namen Ihrer Mannschaft oder die aktuellen Trikotfarben. Bestimmen Sie die Schwierigkeitsstufe, die für Ihren Manager gelten soll. Im Gegensatz zur Einstellung der Schwierigkeit im Vorprogramm, gilt diese Einstellung nur für Ihren Manager, nicht für andere menschliche Mitspieler. Beenden Sie das momentane Spiel ohne den Spielstand zu speichern und kehren Sie zum Desktop zurück.

Haben alle Manager Ihren Spielzug beendet, können die Manager einzeln wählen, ob Sie direkt das Ergebnis Ihrer Begegnung sehen wollen oder ob die Höhepunkte des Spiels in kleinen Ausschnitten gezeigt werden sollen. Hier auf werden die Spiele aller anderen Mannschaften ausgetragen und die Ergebnisse bekanntgegeben.

Saisonende

Nach dem 34. Spieltag in der Meisterschaft, eventuell Play-Offs um die Meisterschaft in der 1. Liga sowie den Relegationsspielen um Auf- bzw. Abstieg geht die Saison zu Ende.

Zum Abschluß werden zunächst die Tabellen aller vier Ligen gezeigt. Muß ein Manager aufgrund zu großer sportlicher Mißerfolge, d.h. Abstieg in die 5. Liga, oder wegen finanziellen Nöten seine Karriere beenden, so wird dies nun angezeigt.

SPACE MAX



STARBIT



Als Bedienungsmann/frau des Simulators sind Sie für den Bau und die Bedienung der Raumstation zuständig. Ihre Verantwortung erstreckt sich von der Planung der ins Weltall zu befördernden Nutzlasten (in welcher Reihenfolge und wie die verschiedenen Komponenten der Raumstation zusammengesetzt werden), über die Produktion und Herstellung in den Laboratorien, bis hin zur Ladung und Rückführung aller Nutzlasten zur Erde und deren sichere Landung. Sie erhalten vom Management der Space M+A+X Enterprises, Inc. absolute Vollmachten und Verantwortung für das Budget, den Zeitplan der Operation und deren Ausführung. Für Ihre erfolgreichen Bemühungen erhalten Sie ein großzügiges Gehalt, einen



Bonus bei vorzeitiger Vollendung der Raumstation und einen Prozentanteil vom Gewinn. Ihr Gesamteinkommen ist proportional zum Grad Ihres Erfolgs bei der Leitung des Raumstationenprojekts.

Wichtige Einschränkungen

• Frist des Projekts

Die Raumstation muß in der vom Verwaltungsrat von Space M+A+X Enterprises, Inc. vorgegebenen Gesamtzahl von Tagen zusammengebaut und in Betrieb genommen

werden. Der Verwaltungsrat hat in seinen Verträgen bereits die Zusage gegeben, daß die M+A+X Module am Ende der festgelegten Zeit (Frist des Projekts) vollständig einsatzbereit sind. Die Firma muß hohe Entschädigung bezahlen, sollte die Raumstation am Ende der Vertragsfrist nicht in ihrer Grundstruktur operationsbereit sein.

• Gesamtbudget des Projekts

Ihnen wird in dieser Zeitspanne eine ausreichende Geldsumme für die Kapital- und

Betriebskosten zur Verfügung gestellt. Dies ist das Gesamtbudget des Projekts. Sie können die Gelder so ausgeben, wie Sie es für angemessen halten. Sind Ihre Ausgaben nach Beendigung des Projekts geringer als das Gesamtbudget, erhalten Sie eine Leistungsprämie für Einsparungen im Budget. Sie können das Budget jedoch auch überschreiten, wenn dies nötig wird.

Die Ausgaben dürfen jedoch das Budget um nicht mehr als 10 Prozent übersteigen. Der Verwaltungsrat sieht die Erfüllung der Frist für das Projekt als dringlicher an, als die Kosten. Da das Budget über Banken finanziert wird und somit für ausgegebene Geldmittel Zinsen berechnet werden, müssen diese von Ihnen übernommen werden.

• Einschränkungen durch physikalische Ressourcen

Sie werden ebenfalls durch andere Ressourcen eingeschränkt, die zu diesem Zeitpunkt auf Grund von Herstellungsproblemen unserer Zulieferer Abkommen mit der NASA bezüglich ihrer Crews, Einrichtungen und Ausrüstungen nicht geändert werden können.

Zum Beispiel hat die NASA (in einem Leasing-Vertrag) der Firma vier Space-Shuttle-Raumfahrten innerhalb der Frist des Projekts zur Verfügung gestellt.

Danach stehen die vier Raumgleiter nicht mehr regelmäßig zur Verfügung. Die technisch höher entwickelten „Super Shuttles“, die in den 90er Jahren gebaut wurden, sind bereits von der NASA für ihre eigenen Projekte eingeplant worden und können von Ihnen nicht benutzt werden.

Daten und Funktionen der Module

ENGLISCH	DEUTSCH	Nettogew. (lbs)	Funktion
Astrophysics Command	Astrophysik Befehlsmodul	39,500 42,900	Astrophysiklabor Kommando, Kontrolle und Kommunikation (C3)
Experimental Habitation	Versuchslabor Wohnmodul	33,600 31,300	Versuchslabor Schlafquartiere (vier Personen)
Heat Radiator Adapter	Hitze-Radiator Verbindungsstück	7,200 18,500	Abstrahlen der Überflusshitze Verbindungsstück für Nutz-module/-EAV/Lagerraum für Ausrüstung
Matl Pro-BIO	biolog. Veredlung	59,900	biologische Veredlung
Matl Pro-ELC	elektr. Veredlung	55,300	Brennofen-Veredlung (elektronisch)
Matl Pro-MGP	Veredlung von Metall-Glas-Plastik	61,800	Behälterlose Veredl. Metalle-Glas-Plastik
Medical Pallet Rack Thruster Recreation	Medizinmodul Palettengerüst Schubdüse Erholungsmodul	32,700 17,300 7,000 28,100	Krankenstation (Weltraumarzt) Externer Experimentierlagerraum Antrieb (Höhe/Neigungskorrektur) Gesundheit und Arbeitsstimmung, Wartung und Unterhaltung
Rem Manip Solar Array Logistics	Rem Manip Arm Sonnenkollektor Versorgungsmodul	1,300 20,400 20,000	Ferngelenkter Bedienungsarm Stromerzeugung Verbrauchsgüter, Abfall von veredelten Materialien; Lagerraum/Transport



Crew/Einrichtungen/ Service

Flugcrews
Spaceshuttle-Orbiter
Feststoffraketen
Bodenpersonal
Bodeneinrichtungen
Shuttle-Transporter

Crew/Einrichtungen/ Service

Monteure
Bedienungscrew
Weltraumärzte
Externe Tanks
Trägerraketen
Raumstationenmodule
Verbrauchsgüter

Grundstruktur

Der Vorstandsvorsitzende unserer Firma hat mit unseren Klienten vereinbart, daß sich innerhalb der gesetzten Frist zumindest eine Grundstruktur einer Raumstation in der Umlaufbahn befinden wird, die betriebsbereit ist. Diese Grundstruktur setzt sich zusammen aus allen wichtigen Bausteinen der Raumstation (Module) und einer Bedienungscrew. Die Versorgung der Crew mit genügend Verbrauchsgütern muß für 90 Tage gesichert sein, damit sie sich für diesen Zeitraum ohne die Unterstützung einer Raumfähre in der Umlaufbahn befinden kann. Diese Grundstruktur ist dann in der Lage, Energie zu erzeugen und Überfluß-Hitze abzuführen, sowie angemessene und komfortable Wohnquartiere für die Bedienungscrew mit genügend Luft, Proviant, Wasser, medizinischer Versorgung und Erholungseinrichtungen anzubieten. Sie enthält mindestens ein Modul mit Labor und Produktionseinrichtungen pro Wissenschaftszweig. Im Grunde genommen ist es eine selbständige kleine Wirtschaftseinheit im Weltraum.



Module (aktiviert)
1 Astrophysik-Labor
(Astrophysics Laboratory)
1 Befehlsmodul
(Command)
1 Versuchslabor
(Experimental Laboratory)
3 Wohnmodule
(Habitation)
1 Hitze-Radiator

(Heat Radiator)
3 Zwischenstücke
(Adapter)
1 Materialveredler:
Biologisch (Material Processing)
1 Materialveredler:
Elektronisch
1 Materialveredler:
Metall-Glas-Plastik

1 Medizin-modul
(Medical)
1 Palettengerüst
(Pallet Rack)
4 Schubdüsen
(Thruster)
1 Erholungsmodul
(Recreation)
1 Ferngelenkter Bedienungsarm (Remote Manipulator Arm)
1 Sonnenkollektor
(Solar Array)
2 Versorgungsmodule
(Logistics)
Crew (im Einsatz)
11 Personen in der Bedienungscrew (Operating Crew)
1 Weltraumarzt
(Flight Surgeon)

Übersicht über die Konzerne

KONZERN	MATERIAL	ANWENDUNG
Batelle Columbus of Laboratories	Collagen-Fasern	Wiederherstellen und Auswechseln von menschlichem Zellgewebe
McDonnell Douglas Astronautics	Interferon	Medikament gegen Krebs
Johnson & Johnson McDonnell Douglas and Astronautics	Urokinase	Enzyme, die die Blutgerinnsel bei einem Herzinfarkt zersetzen
3M Company	HgCdTe-Kristalle	Computer-Microchips
3M Company Microgravity Research Associates (MRA)	GaAs-Kristalle	Computer-Microchips, Sonnenkollektoren, Hochfrequenzantennen, Hochleistungsleiter
TRW	Optische Fasern	optische Fasern von großer Reinheit für Kommunikation
Union Carbide Grumman Aerospace	Ultrareine Legierungen	Turbinenschaufeln, Magnete, Brennstäbe für Kernreaktoren, Militäranlagen
General Electric Particle Technology	Latex-Tröpfchen	Zählen von Blutkörperchen, Messen besonderer Verschmutzungen, Eichung von Elektronenmikroskopen



Die Klienten-Konzerne

Space M+A+X Enterprises, Inc. hat Verträge mit acht amerikanischen multinationalen Konzernen, der European Space Agency (ESA), der National Space Development Agency (NASDA) von Japan und dem National Research Council of Canada (NRCC) abgeschlossen. Wir sind in der glücklichen Position, eine internationale Klientel zu besitzen, für die wir bestimmte Operationen ausführen werden oder die von uns angemietete Anlagen selber bedienen werden. Es folgt eine Übersicht über die Konzerne, mit denen wir Verträge abgeschlossen haben, und die Hauptgebiete unserer technischen Zusammenarbeit (siehe Tabelle).

Raumtransportsysteme und Raumstation

Die Raumstation wird mit Hilfe des Space Transportation Systems (STS) ins Weltall befördert, das vertraglich von der National Aeronautics and Space Administration (NASA) zur Verfügung gestellt wird. Das STS kann auf zwei verschiedene Arten benutzt werden, was vom zu befördernden Flugkörper abhängt. Bemannte Flüge werden mit einem Orbiter (Raumfähre) durchgeführt, während unbemannte Missionen mit sogenannten Heavy-Lift Launch Vehicles (Trägerraketen) ins Weltall geschossen werden. „Heavy-Lift Launch Vehicles“ (HLLV) befördern nur unbemannte Nutzlasten und keine Crew. Ein STS besteht aus

drei Komponenten: Orbiter (oder HLLV), externen Tanks und Feststoffraketen.

Space Transportation System

(Raumtransportsystem - STS)

• Raumfähre (Orbiter)

Eine Raumfähre (normalerweise als „Space Shuttle oder „Orbiter“ bezeichnet) ist das bemannte und eine Nutzlast

den, der als „External Tank“ (ET) bezeichnet wird. In diesem befinden sich der Flüssigwasserstoff (LH) und der Flüssigsauerstoff (LOX), die beide beim Abheben der Raumfähre von den Hauptmotoren verbraucht werden. Der externe Tank bildet ebenfalls das Rückrat des STS und wird nicht wiederverwendet.

• Feststoffraketen (Solid Rocket Booster-SRB)



befördernde Element des STS. Die Mindestanforderungen für eine Mission sind, eine Flugcrew von drei Personen (Kommandant, Pilot und Missionsspezialist) mit bis zu vier Passagieren für maximal 30 Tage in eine Umlaufbahn zu befördern.

NASA stellt SME maximal vier Raumfähren vertraglich zur Verfügung. Alle Raumfähren wurden von Rockwell International Corporation in Palmdale, Kalifornien, hergestellt. Jede Raumfähre ist mit einem Remote Manipulator System (RMS - ferngelenkter Bedienungsarm) ausgestattet, mit dem für den Weltraum bestimmte Nutzlasten ausgeladen und für die Rückführung zur Erde bestimmte Nutzlasten eingeladen werden können.

• Externe Tanks

Die Raumfähre ist mit einem großen Treibstofftank verbun-

den. Die sogenannten Solid Rocket Boosters (SRBs) sind Raketenmotoren, die mit einem festen Treibstoff angetrieben werden, um die Raumfähre und den externen Tank nach dem Abheben in die Nähe der Umlaufbahn zu bringen. Der feste Treibstoff besteht aus einer Mischung von Ammonium-Perchlorat (einem Oxidationsmittel) und Aluminiumpulver (dem eigentlichen Treibstoff). Ein Epoxyd-Klebstoff wurde benutzt, um das Oxidationsmittel mit dem Treibstoff zu verbinden. Jede SRB besteht aus Fässern ähnelnden Bausteinen, die mit Klammern zusammengehalten werden. Beide Feststoffraketen sind wiederverwendbar. Nachdem der Feststoff verbraucht wurde, werden die Raketenmotoren abgeworfen, um an Fallschirmen hängend zur Erde zurückzugleiten. Sie werden dann auf See geborgen, re-

pariert und schließlich beim nächsten Start wiederverwendet.

• Trägerraketen (Heavy-Lift Launch Vehicles-HLLV)

In den späten 80er Jahren führten die steigenden Kosten und das dem bemannten Raumflug für seine Besatzung innewohnende Risiko zur Entwicklung eines unbemannten Frachttransporters. Um die größte Nutzlast zum geringsten Preis ins Weltall zu befördern, wurde die bereits existierende Space Shuttle-Technologie benutzt.

Ziel war es, die Forschungs- und Entwicklungskosten, die benötigte Zeit und das Risiko so gering wie möglich zu halten, indem die bereits erprobte Technologie der Space Shuttles (Raketen-Hauptmotoren, SRBs und externe Tanks) verwendet wurde. Eine Trägerrakete (HLLV) besteht aus einem großen Kanister für die Nutzlast, der mit zwei Raketenmotoren verbunden und vom STS (Raumtransportsystem) anstelle der Raumfähre ins Weltall geschossen wird. Die Trägerrakete (HLLV) wird zum Transportieren von Nutzlasten bis zu 150.000 Pfund benutzt. Sie besitzt kein Drucksystem und kann daher keine Passagiere befördern.

Damit eine Trägerrakete abheben kann, werden vier SRBs und ein externer Tank benötigt.

Als Konsequenz hat der Verwaltungsrat mehrere HLLV-Kanister käuflich erworben, die jetzt der Firma gehören und nicht mehr der von NASA geleast werden müssen. Da die externen Tanks eine einmalige Ausgabe sind, wurden sie ebenfalls direkt beim Hersteller bestellt und gehören jetzt der Firma.

• Shuttle-Transporter (Shuttle Carrier Aircraft - SCA)

Der Transporter für ein Shuttle (Shuttle Carrier Aircraft-SCA) ist eine umgebaute Boeing 747-100. Ein SCA wird zum Transportieren einer Raumfähre von einem Ort zum anderen benutzt. Die Hauptverwendung eines Shuttle-Transporters besteht im Transport der Raumfähre von der Landebahn der Edwards Air Force Base zurück zum Kennedy Space Center, um sie zu überholen und für die nächste Mission startbereit zu machen.

Crew

Die Aufgaben der Crew bei der Fertigstellung und Inbetriebnahme der Raumstation sind wie folgt: die Flugcrew besteht aus Angestellten der



NASA, die die Raumfähren bedienen; alle anderen Crewmitglieder in der Raumstation sind Angestellte Ihrer Firma.

• Flugcrew (Raumfähre)

Kommandant

(Commander)
Er trägt die Verantwortung für den Flug der Raumfähre und die Sicherheit der Crew.

Pilot

Zweiter in der Rangfolge; assistiert dem Kommandanten.

Missionenspezialist

(Mission Specialist)
Koordiniert die Operationen bezüglich der Nutzlast und hilft der Bedienungscrew beim Ent- und Aufladen der Nutzlast. Der Missionenspe-

zialist hat nichts weiter mit dem Bau der Raumstation zu tun.

Weltraumarzt

(Flight Surgeon)

Ein voll ausgebildeter Arzt/Chirurg, der der Raumstation zugeteilt wurde. Der Weltraumarzt trägt die Verantwortung für die Betriebsbereitschaft des Medizinmoduls.

• Bedienungscrew

(Assemblers)

Diese Mitglieder der Crew sind für die Errichtung der Raumstation zuständig.

• Bedienungscrew

(Operating Crew)

Diese Mitglieder der Crew besitzen die erforderliche



präsentiert Produkte aus dem eigenen Hause :

Databench

DM 69,95

Eine Datenbank, die bis zu 500 Millionen Datensätze verwaltet. Presse: AS: SEHR GUT, A+: Preisknüller, AM: "bietet viel fürs Geld", AG: SEHR GUT

Games Tips & Tricks Datenbank DM 29,95

Die größte deutschsprachige Datenbank mit Cheats, Tips & Tricks für Amiga-Spiele mit mehr als 20.000 Cheats, Tips und Tricks, Lösungswege und Paßwörter für mehr als 1.200 Spiele.

Kargon

DM 49,95

Bis zu 4 Spieler können gleichzeitig gegeneinander antreten, um den größten aller Magier unter ihnen zu ermitteln. Eine fesselnde Jagd durch unzählige Katakomben und Verließe. Presse: Joker: 78%, Amiga Games: 84%, Amiga-Magazin: GUT

Testament AGA

DM 59,95

Wenn es Nacht wird, beginnt die Feier der Untoten auf dem Friedhof. Unzählige Zombies und finstere Gestalten erheben sich aus ihren Ruhestätten und haben alle nur ein Ziel: DICH!

APC&TCP-CD-Volume 1

DM 19,95

Es handelt sich hier um eine CD-ROM, die von Mitgliedern des APC&TCP-Computerclubs erstellt worden ist. Hier findet man die wichtigsten Tools, die man im alltäglichen Umgang mit dem Amiga benötigt. Inklusive NoCover 1 bis 31.

APC&TCP-CD-Volume 2

DM 19,95

Auf dieser CD-ROM befinden sich mehr als 1.500 verschiedene Bilder in den Formaten GIF, IFF und JPEG aus den Bereichen Art, Digi und Raytracing. Alle Bilder lassen sich mit einem simplen Klick auf das Icon auf dem Amiga anzeigen.

APC&TCP-CD-Volume 3

DM 24,95

Auf dieser CD-ROM befinden sich fast 1.000 PD-Spiele für den Amiga. Die meisten Spiele sind bereits installiert und können von der CD gespielt werden.

APC&TCP-CD-Volume 4 (NEU!)

DM 24,95

Auf dieser CD-ROM befinden sich um die 700 PD-Spiele für den Amiga. Die meisten Spiele sind bereits installiert und können von der CD gespielt werden.

APC&TCP-CD-Volume 5 (NEU!)

DM 24,95

Auf dieser CD-ROM befinden sich unzählige Programme, Grafiken, Soundmodule, Texte, Guides für den Amiga, die hauptsächlich von Clubmitgliedern des APC&TCP stammen. Außerdem befinden sich sämtliche Ausgaben des bekannten Disketten-Magazines NoCover auf der APC&TCP-CD-Volume-3. Zusätzlich befindet sich noch die Vollversion von NL-Copy auf dieser CD-ROM.

Flyin High AGA (NEU!)

DM 69,95

Schnallen Sie sich an und seien Sie vorbereitet für ein Erlebnis, wie Sie es bisher noch niemals auf Ihrem Amiga gesehen haben. Flyin High ist da und entführt Sie in eine neue Dimension des 3DRennspiels. Flyin High benötigt mindestens 6 MB RAM. Das Spiel ist als CD- oder Disketten-Version erhältlich!

Flyin High Daten-Disks (NEU!)

DM 29,95

Daten-Disketten für das Spiel Flyin High. Hiermit erhalten Sie zwei komplett neue Welten (Lava & Space) im bekannter Flyin High Qualität. Die Daten-Disks benötigen Flyin High sowie eine Festplatte. (kostenloser Flyin High Patch inbehalten!)

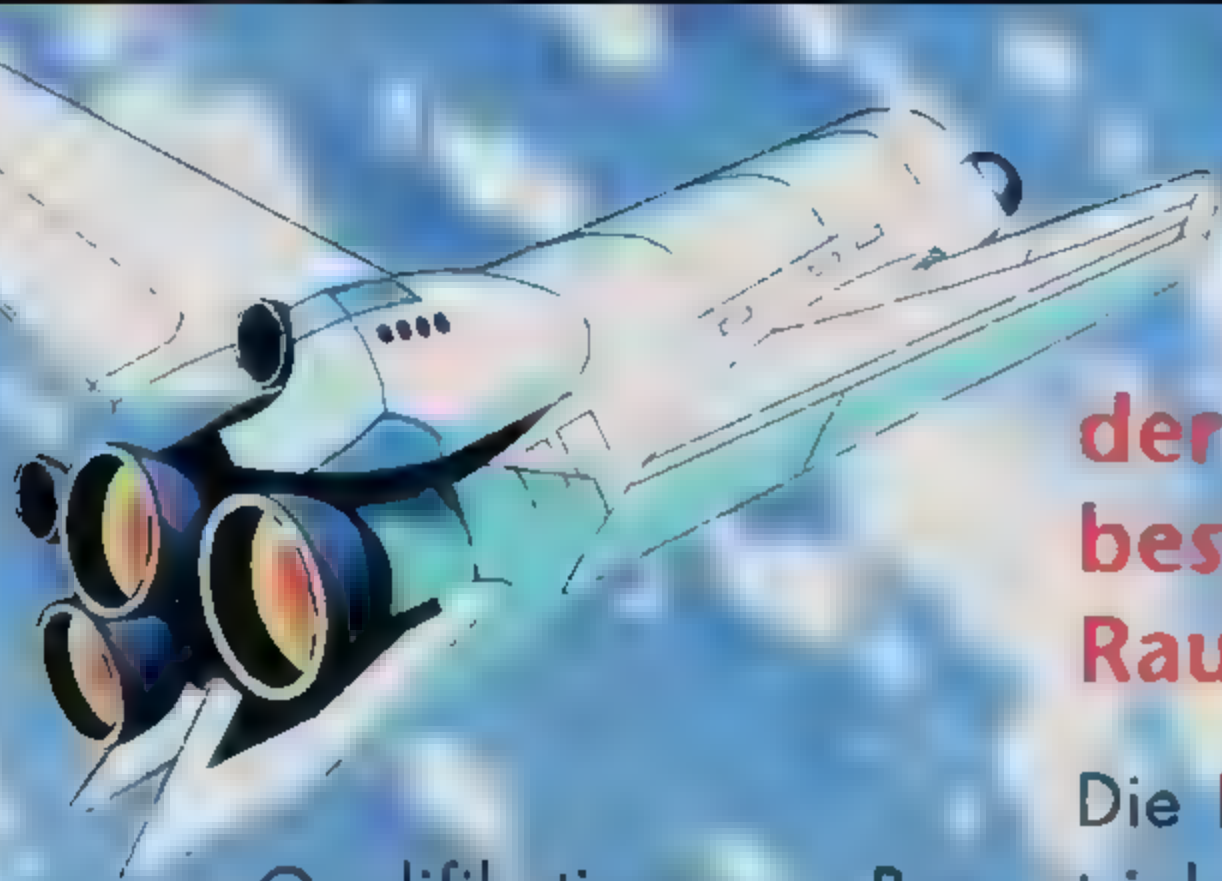
PINBALL BRAIN DAMAGE (NEU!) DM 69,95

Sind Sie auch ein riesiger Flipperfan? Ja? Warum geben Sie dann soviel Geld in der Spielhalle aus? Pinball Brain Damage, ein neuer Wahnniss-Flipper. Pinball Brain Damage benötigt mindestens AGA, 2 MB ChipRAM, Festplatte. Das Spiel ist als CD- oder Disketten-Version erhältlich!

Jaktar	DM 59,95	Intromaker	DM 15,-
VideoTitrer	DM 89,95	Games Cracking Set	DM 20,-
Marblelous	DM 19,95	Logic	DM 19,95
New Plz	DM 69,95	Virenkiller-Abo	DM 40,-
1990-Datendisk	DM 14,95	1990 Amiga oder PC	DM 39,95

coming soon: Escape from Atlantis, Skimmers, Daydream, Hotelmanager, Pulsator, Phönix, Westerados, Adventure-Shop, Magic Island, Mega Blast, APC&TCP-CD-Volume-6...

APC&TCP, Dorfstraße 17, 83236 Übersee, Tel. 08642/899953, Fax. 895004
Versand: Vorkasse DM 7,- Nachnahme DM 9,- Mailbox: 08642/598919



Inbetriebnahme der aus Modulen bestehenden Raumstation

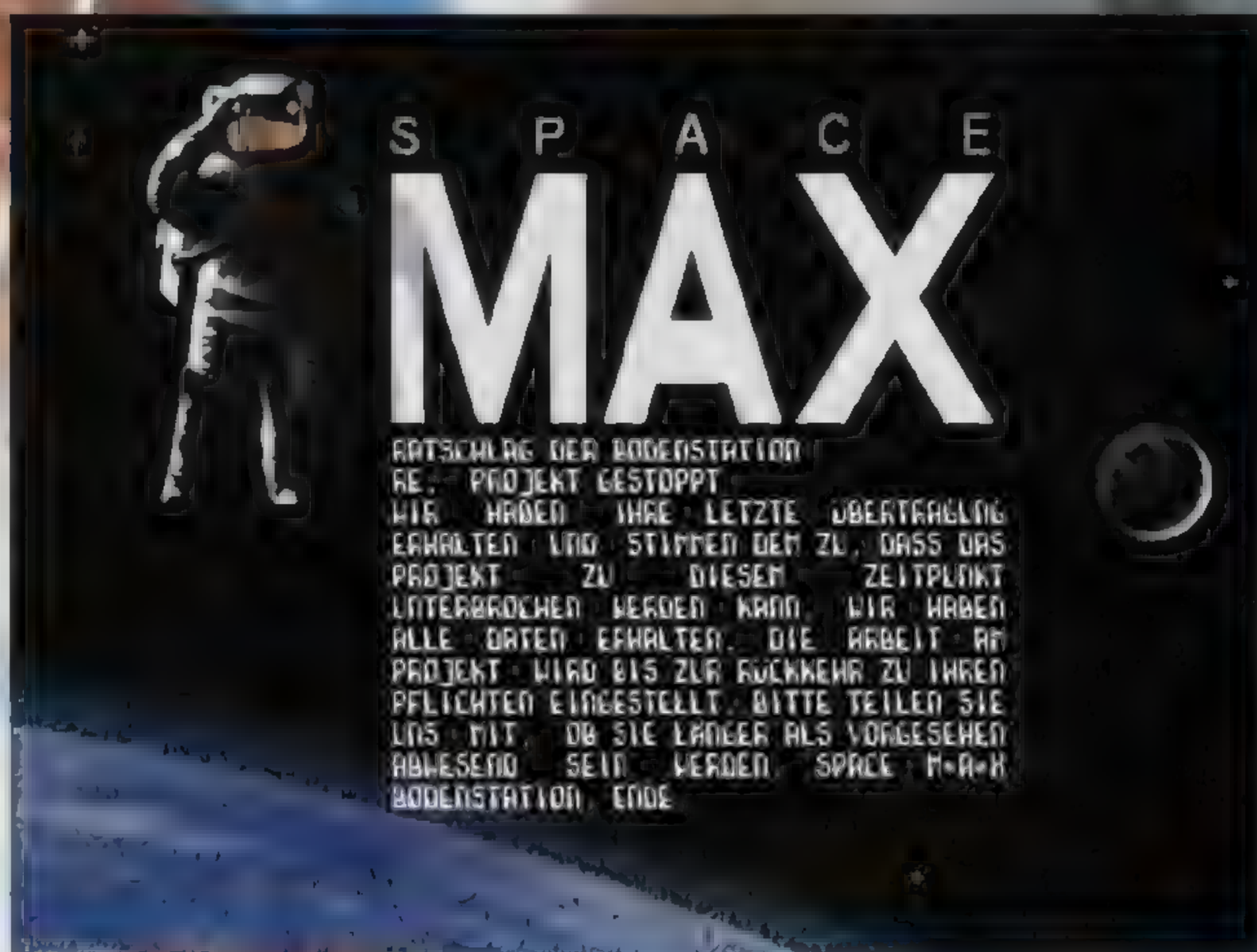
Qualifikation zum Bedienen einer Raumstation, sobald diese zusammengebaut und in Betrieb genommen wurde.

Zusammenbau der Raumstation aus Modulen

Die Raumstation wird aus Modulen, oder auch „Bausteinen“ genannt, zusammengesetzt. Nach dem Start der ersten Raumfähre wird das erste Modul (oder Module) in die Umlaufbahn gebracht. Das Modul wird mit Hilfe des ferngelenkten Bedienungsarms (RMS) entladen und in einer Umlaufbahn platziert. Wurde von der Raumfähre mehr als ein Modul transportiert, wird das zweite Modul neben dem ersten Modul platziert. Die Module werden dann von Monteuren mit Hilfe des RMS, einer mit der Raumstation verbundenen bemannten ferngelenkten Arbeitsstation (Manned Remote Work Station - MRWS) und einer bemannten Manöviereinheit (Manned Maneuvering Unit - MMU) miteinander verbunden (aneinander angedockt).

Zusätzliche Raumfähren und Trägerraketen werden weitere Module in die Umlaufbahn befördern. Es können ebenfalls Monteure ins Weltall befördert werden, wenn mehr Wohnraum zur Verfügung steht. Die Bedienungscrew wird hochgeschickt, wenn die verschiedenen Module betriebsbereit sind. Einige Module können sogar vollständig in Betrieb genommen werden, bevor die Raumstation vollendet ist.

Die Raumstation wird in Betrieb genommen (aktiviert), sobald die Kern-Module zusammengesetzt wurden. Als Kern-Module werden jene Module bezeichnet, die für die Lebenserhaltungssysteme und die grundlegende Ge-



brauchs- und Steuerfunktionen wie Elektrizität, Abstrahlen der Überflusshitze, Kommando, Kontrolle und Kommunikation unentbehrlich sind. Als aktiviert wird der Zustand bezeichnet, bei dem die verschiedenen Module als eine Einheit funktionieren. Danach können zusätzliche Module für dauerhafte Wohnquartiere hinzugefügt werden, damit sich eine Montage-Crew dauerhaft und ohne Raumfähre im Weltall aufhalten kann. Sobald die Wohnquartiere montiert und aktiviert wurden, kann die Raumstation durchgängig bemannt werden. Zusätzliche und für eine im Weltall lebende Gemeinde notwendige Module, die sogenannten Service-Module, sowie zusätzliche Crew-Mitglieder für die Raumstation und Verbrauchsgüter können dann mit weiteren Raumfähren oder Trägerraketen hochgeschickt werden.

Kern-Module sind die mit folgenden Ge- brauchs-, Lager- und Kontrollfunktionen:

Stromerzeugung
Abstrahlen von Überflusshitze
Verbindung der Module und
Lageraum für Ausrüstung
Kommando, Kontrolle und
Kommunikation
Verbrauchsgüter und Materi-
allagerung

ren bekannt sind. Diese verwandeln Sonnenlicht in elektrischen Strom. Dieses Versorgungsmodul wird als Solar Array (Sonnenkollektor) bezeichnet. Die Anzahl von Sonnenkollektoren hängt von der Anzahl der arbeitenden Module ab.

• Hitze-Radiator-Modul (Heat Radiator - Abstrahlen von Überflusshitze)

Der zweite Typ eines Nutzmoduls ist der Hitze-Radiator. Diese Modul sorgt für das Abstrahlen von überflüssiger Wärmeenergie (Hitze). Es ist Bestandteil des sogenannten Environmental Control and Life Support Systems (ECLSS - Kontrolle der Arbeitsumgebung und Lebenserhaltungssysteme), das die Temperatur und Luftfeuchtigkeit in der Raumstation steuert und so ein „hemdsärmliches“ Arbeitsklima erzeugt.

• Adapter (Verbindungs- stück für Nutzmodule und La- gerraum für Ausrüstung)

Das Modul, an das alle Nutzmodule angedockt werden müssen, ist der sogenannte Multiple Berthing Adapter (kurz MBA oder einfach auch Adapter). Dieses Modul hat vier Aufgaben. In erster Linie dient es dazu, einen Hitze-Radiator, Sonnenkollektor, den ferngesteuerten Bedienungsarm oder die Schubdüsen mit den anderen Modulen zu verbinden. Ein Adapter (Verbindungsstück) verfügt über die notwendigen elektromechanischen Anschlüsse und die Wärmetransportsysteme, die die Hauptmodule mit den Nutzmodulen verbinden. Ein Adapter enthält ebenfalls das Steuerpult und ermöglicht den Sichtkontakt für den ferngesteuerten Bedienungsarm (siehe unten). Seine zweite Aufgabe besteht darin, eine Andockungsstelle für Aktivitäten außerhalb der Raumstation

Wohn-Module beinhalten:

Schlafabteile
Hygienestationen
Offiziersmesse und persönlicher Stauraum
Küche

Service-Modul beinhalten:

Montagekran
Fortbewegung
Krankenstation
Unterhaltung und Erholung
Materialveredlung
Astrophysiklabor
Versuchslabor
Lagergerüste für Experimente

Beschreibungen der Module

Kern-Module:

• Sonnenkollektor-Modul (Solar-Array - Stromerzeugung)

Strom wird von einer oder mehreren Anordnungen von Photozellen erzeugt, die gemeinhin als Sonnenkollektoren

(Extravehicular Activity - EVA) zu sein. In diesem Zusammenhang wird er ebenfalls als ein Lagerraum für Raumanzüge verwendet.

Die vierte Aufgabe des Adapter-Moduls besteht in seiner Funktion als Eck-Modul. Dies macht die Montage der Raumstation flexibler, da alle Anschlüsse in einem rechten Winkel zueinander stehen. Der Bedienungsperson werden damit „Ecken“ ermöglicht, wenn sie ein Modul mit einem anderen verbindet. Die Adapter-Module bilden die vier Ecken der „Rennstrecken“-Raumstation und ermöglichen den Entwurf einer rechtwinkligen Struktur für die Raumstation. Sonnenkollektor-, Hitzera diator-, Bedienungsarm- und Schubdüsenmodule müssen an Adapter angebracht werden.

- **Befehlsmodul** (Command - Kommando, Kontrolle und Kommunikation)

Wie der Name bereits besagt, dient das Befehlsmodul als Kommandobrücke, wo sich die Computer und die Kommunikationssysteme befinden. Die meisten Aktivitäten der Raumstation werden von diesem Modul aus gesteuert. Für eine Raumstation wird nur ein Befehlsmodul benötigt.

- **Versorgungsmodul** (Logistics - Verbrauchsgüter und Lagerraum für veredelte Materialien)

Das Versorgungsmodul wird zum Lagern größerer Mengen von Verbrauchsgütern, Rohstoffen, Abfall und veredelten Materialien benutzt. Es wird ebenfalls als Transportcontainer zur Raumstation und zurück zur Erde verwendet. Es werden Sauerstoff, Proviant, Getränke, Wasser und andere Flüssigkeiten, Ersatzteile, Rohstoffe und die Not-

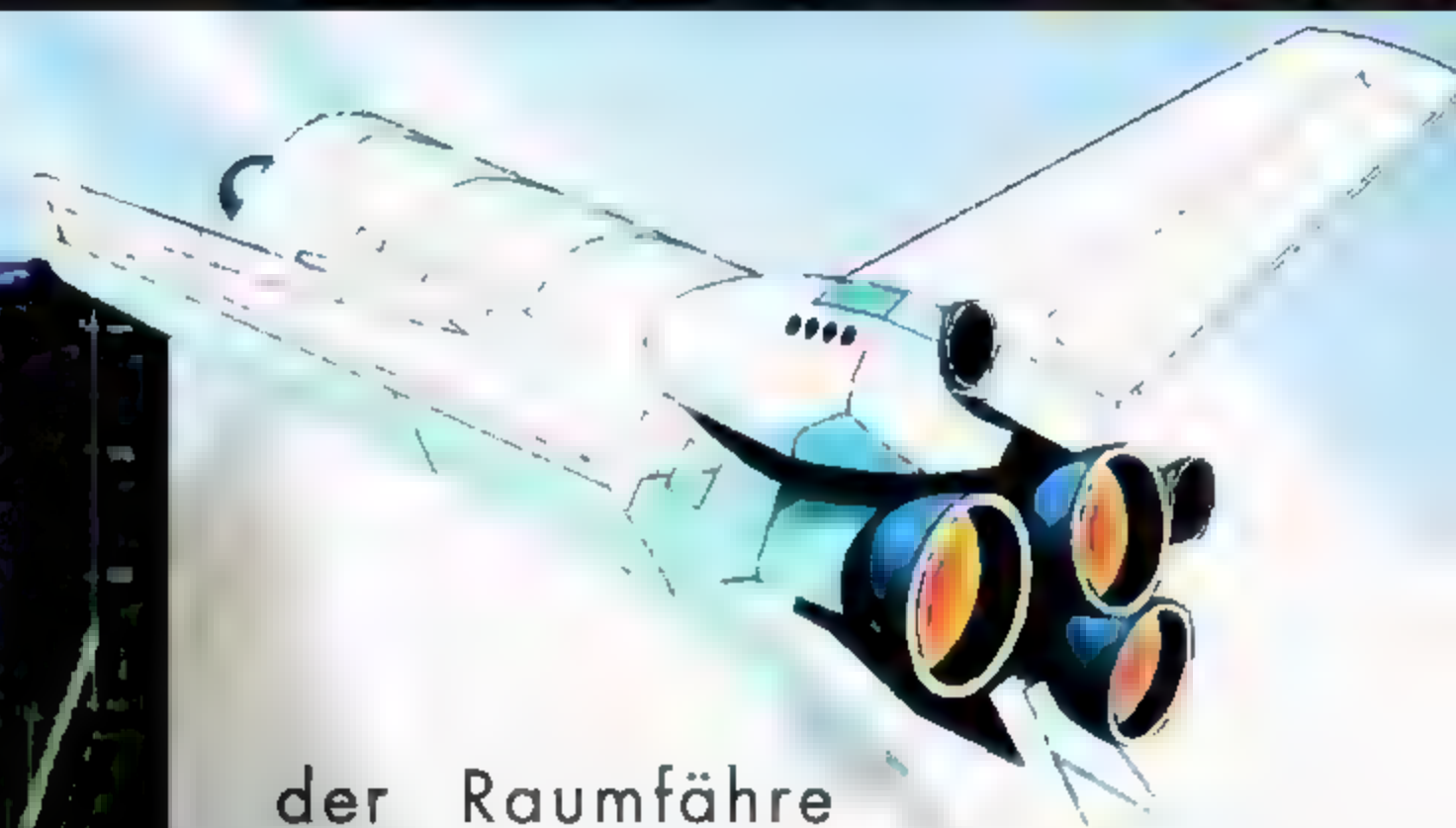


fallversorgung innerhalb des Moduls oder auf ihm gelagert. Die Anzahl der benötigten Versorgungsmodule wird durch die Anzahl der Crewmitglieder, die Menge der zu lagernden Verbrauchsgüter und die Gesamtzahl der im Weltraum befindlichen Module bestimmt.

Wohnquartiere:

- **Wohnmodul** (Habitation)

Ein Wohnmodul kann als Wohnquartier für bis zu vier Monteure oder Mitglieder der Bedienungscrew verwendet werden. Es enthält einen Schlafplatz für jede Person, eine Offiziersmesse, persönliche Schränke, eine Dusche, ein Abfallverarbeitungssystem und eine Gefriertruhe, ein Mikrowellenherd, einen normalen Herd und Waschgelegenheiten. Das Wohnmodul ist ebenfalls mit einer Waschmaschine und einem Trockner ausgestattet. Die Anzahl der für eine Raumstation benötigten Wohnmodule hängt von der Gesamtzahl der Bedienungscrew und Raumfähren in der Umlaufbahn ab. Eine Raumfähre kann als Wohnquartier für bis zu sieben Crewmitglieder (inclusive Flugcrew) benutzt werden. Die Raumfähre und die aktivierten Wohnmodule müssen genügend Schlafplätze für alle Crewmitglieder zur Verfügung stellen.



der Raumfähre (RMS) und verfügt außerdem über bemannte ferngelenkte Arbeitsstation (Manned Remote Work Station - MRWS).

- **Schubdüsenmodul** (Thruster - Antrieb)

Das Schubdüsenmodul ist ein Nutzmodul, das aus einem kleinen Raketenmotor besteht, um die Höhe der Raumstation und ihre Neigung neu einstellen zu können. Erhöhen der Umlaufbahnhöhe wird als reboosting bezeichnet. Die Verringerung der Flughöhe ist das deboosting. Für die Grundstruktur werden vier Schubdüsen benötigt - eine zum Reboosten „vertikal runter“ (bezüglich des Monitorbildschirms), eine zum De-

Ferngelenkter Bedienungsarm

- **Ferngelenkter Bedienungsarm** (Remote Manipulator Arm - Montagekran)

Der in Kanada hergestellte ferngelenkte Bedienungsarm (RMA) wird als mechanischer Kran bei der Montage der Raumstation und dem Plazieren sowie Entfernen von Versorgungsmodulen benutzt. Er ist fast identisch mit dem ferngelenkten Bedienungssystem

AMIGA

in Köln

COOL
bits

Martin Strobl

Ladengeschäft & Versand
Luxemburger Str. 284A
Nähe Sülzgürtel
50937 Köln

KVB: Linie 13, 18, 19, 130
Fon: 0221 / 9 41 80 27
Fax: 0221 / 9 41 80 29

E-M: lance@netcologne.de

Computer & Videobarbeitung

* AMIGA Hard- & Software *

* Beratung * Verkauf * Service *

* eigene Werkstatt *

* CAVIN & CASABLANCA *

* Vorführung nach Absprache *

Händleranfragen willkommen



boosten „vertikal hoch“ (bezüglich des Monitorbildschirms), und zwei in die gegenüberliegende Richtung zeigende „laterale“ Düsen zur Neigungskorrektur. Die Raumstation muß in einer bestimmten Höhe und in einer bestimmten Neigung gehalten werden, um mit dem größten Wirkungsgrad arbeiten zu können. Die Höhe oder Neigung müssen alle 90 Tage neu eingestellt werden. Die Schubdüsenmodule müssen an einen Adapter andockt werden, um aktiviert werden zu können.

• Medizinmodul

(Medical - Krankenstation)
Das Medizinmodul beherbergt die Krankenstation und den Operationssaal für Notfalloperationen. In jedem Medizinmodul befinden sich zwei Schlafplätze für verletzte oder sich erholende Crewmitglieder.

• Erholungsmodul

(Recreation - Entspannung und Fitness)
Das Erholungsmodul enthält alle für die Unterhaltung und Fitness der Crew erforderlichen Geräte. Es versorgt sie mit Fernsehern und Videogeräten, Musikanlagen, traditionellen Spielen, Computerspielen und Trainingsgeräten. Es gibt eine „Telefonzelle“, wo die Crew Telefongespräche mit Familie und Freunden führen und aufgenommene Nachrichten empfangen kann. Es gibt außerdem vier Aussichtsluken, eine mit einem astronomischen Teleskop.

• Materialveredelung

(Material Processing - biologisch, im Brennofen und behälterlos)

Es gibt drei Verarbeitungsprozesse bei der Materialveredelung. Die biologische Veredelung beschäftigt sich mit der Abscheidung von biologischen Materialien. Diese Form der Veredelung findet in einem Materials Processing-Biological-Modul statt. Die Brennofenveredelung wird für die Herstellung von Halbleitern verwendet und findet in einem Materials Processing-Electronics-Modul statt. Die behälterlose Veredelung ist ein Vorgang, bei dem das Material in der Schwebe gehalten wird und nicht mit der Behälterwand in Kontakt kommt. Mit dieser Technik werden Metalle, Glas und Plastik in

einem Materials Processing-MGP-Modul hergestellt. Alle drei Modul-Typen wurden für diese besonderen Veredelungsprozesse entworfen, und das hergestellte Produkt wird an die Klienten weiterverkauft. Für den größten Wirkungsgrad eines Moduls werden zwei vollzeitig beschäftigte Crewmitglieder benötigt.

• Astrophysik-Modul

(Astrophysics - Astrophysiklabor)
Das Astrophysik-Modul ermöglicht das astrologische Studium des Universums und die Untersuchung der Sonne. Dieses Modul beherbergt eine Vielzahl von bemannten

und unbemannten Forschungseinrichtungen, die im Besitz vom Leasingnehmer (Mieter des Moduls) sind und von ihm zur Verfügung gestellt werden.

• Versuchslabor-Modul

(Experimental)
Das druckfeste Versuchslabor-Modul steht (ähnlich wie das Astrophysiklabor) für eine Vielzahl von Experimenten zur Verfügung, die von den Wissenschaftlern der Lizenznehmer oder auch für sie ausgeführt werden.

Ein Crewmitglied der Bedienungsmannschaft wird vollzeitig beansprucht, die wissen-

Hilfreiche statistische Daten

HÖHE

Nennhöhe der Raumstation: 270 nautische Meilen
Maximale Flughöhe für Raumfähre: 600 nautische Meilen
Wiedereintritt in die Erdatmosphäre: 66 nautische Meilen

NEIGUNG

CREW

RAUMFÄHREN

(ORBITERS)

28,5 Grad
Kommandant, Pilot, Missionenspezialist und vier Passagiere
Anzahl der Raumfähren (Orbiter): 4

NUTZLASTEN

Raumfähren: Atlantis • Columbia • Discovery • Endeavour

Maximale Startlast („Launch“) - Raumfähre: 65.000 Pfund

Maximale Landelast - Raumfähre: 32.000 Pfund

Trägerrakete (HLLV): 65.000 Pfund

Maximale Nutzlast für Versorgungsmodul (Logistics): 13.000 Pfund

EXTERNE TANKS (ET):

Pro Start („Launch“) benötigt: 1
(Raumfähre oder Trägerrakete, nicht wiederverwendbar)

FESTSTOFF-RAKETENMOTOREN

Pro Start benötigt (Raumfähre): 2

(SOLID ROCKET BOOSTERS-SRB)

Pro Start benötigt (HLLV): 4

(wiederverwendbar)

ABSCHUSSGELÄNDE:

Kennedy Space Center (Florida)

ERSTER LANDEPLATZ:

Edwards Air Force Base (Kalifornien)

NOTLANDEPLÄTZE:

Kennedy Space Center (Florida)

Northrop Strip (New Mexiko)

Dakar (Senegal, Westafrika)

SHUTTLE-TRANSPORTER:

Anzahl von SCAs: 2

VERBRAUCHSGÜTER :

Sauerstoff (Oxygen)/Stickstoff (Nitrogen)/Lithium-Hydroxid (90 Tage)

O2/N2/LiOH pro Crewmitglied: 500 Pfund

Trinkwasser, Hygiene und Waschwasser pro Crewmitglied: 600 Pfund

Getränke pro Crewmitglied: 150 Pfund

Proviant pro Crewmitglied: 180 Pfund
(gefroren/instant/getrocknet)

An- und Verkauf gebrauchter Hard- u. Software
Amigas, Zubehör, Hardware u. Software neu und gebraucht lieferbar !!

Preisbeispiele gebr:

Amiga 500/600	ab 145.- DM
Amiga 1200	ab 475.- DM
Amiga 2000	ab 295.- DM
Amiga 3000	ab 695.- DM
Amiga 4000	ab 1 445.- DM
Turbokarten f. A1200	ab 125.- DM
Monitore	ab 145.- DM

Lieferung solange Vorrat !! Bitte Verfügbarkeit erfragen !!

Andere gebr. Hard- oder Software auf Anfrage !!

Preisbeispiele neu:

Amiga 1200 Magic	ab 689.- DM
Amiga 4000 Tower	ab 2995.- DM
Turboboard Blizzard 1230 IV	229.- DM
Turboboard Blizzard 1240 T/ERC	469.- DM
Turboboard Blizzard 1260	798.- DM
Turboboard Blizzard 2060	998.- DM
Cyberstorm MK III 060/50 + SCSI	1295.- DM
Cybervision 64/3D 4MB	369.- DM
Picasso IV +NEMAC IV CD	699.- DM
Pablo f. Picasso	99.- DM
Multiface Card III	179.- DM
Speichererw. A1200 4/8MB	139.- / 179.- DM
HD LW (alle Amigas)	ab 149.- DM
CD-Rom LW 20X A1200 + NEMAC IV	339.- DM
Catweasel Z II Controller	179.- DM

POWER UP !?

!! Jetzt lieferbar !!
Rufen Sie an, wir beraten Sie gerne !

Recycelte CPUs 68030/50 79.- DM 68040/25 149.- DM
(nur solange Vorrat)

Natürlich führen wir noch andere Hardw. CD-Rom LW, Festpl., Grafikkarten usw.

Preisbeispiele Software:

Directory Opus 5 Magellan CD	99.- DM
XI Paint 4 CD	69.- DM
Miami & In-To-The Net 2CDs	99.- DM
Amiga Tools 7 CD	39.- DM
Print Studio CD	59.- DM
AGA Toolkit CD	29.- DM
Amy Resource CD (Eric Schwartz)	39.- DM
Personal Paint 7.1 CD	99.- DM
Aminet CD 21	25.- DM
Aminet CD bis 20 (Restp. od. gebr.)	je 9.- DM
Aminet Set 5	59.- DM
Final Writer 97	199.- DM
Wordworth 6.0 Office CD	119.- DM
Tele Info 2 CD	29.- DM

Distant Suns V5.01 CD 69.- DM
Astronomie Programm der Spitzenklasse !!
(Handbuch in Deutsch)

Preisbeispiele Games:

NEMAC IV CD (Directors Cut)	45.- DM
Trapped II CD	69.- DM
Flying High CD	69.- DM
Fears (incl. Lösungsbuch+Poster)	29.- DM
XP 8	29.- DM
Pinball Mania	29.- DM
CD 32 Game Bundle 5 CDs	29.- DM

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Sortiment! Besuchen Sie unser Ladengeschäft! Hier finden Sie eine riesen Auswahl an gebr. Spielen, Anwendersoftware und CDs.

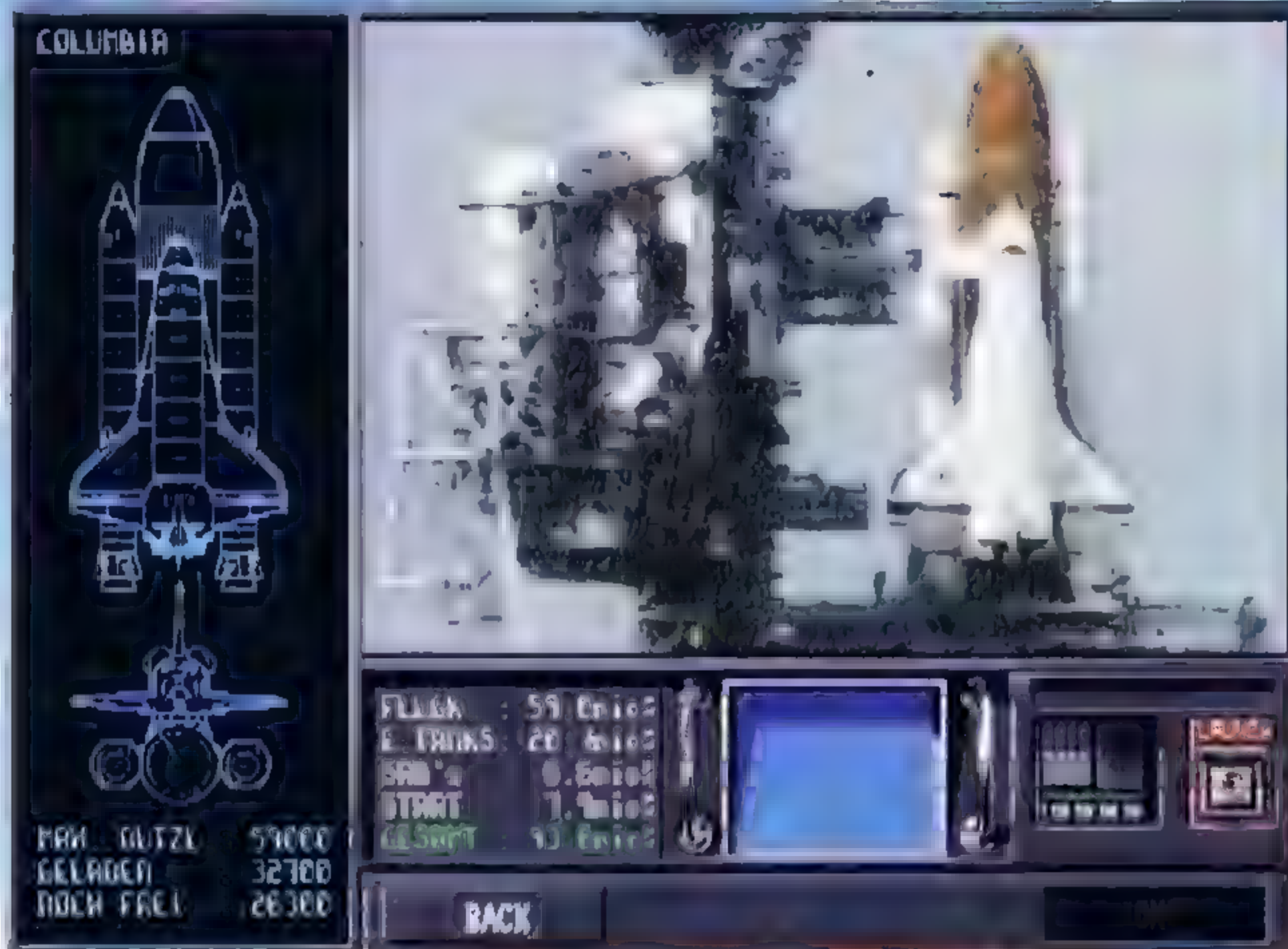
Fordern Sie kostenloses Infomaterial an

Laden+Versand Schillerstr.24 * 72810 Gomaringen

Tel 07072/8510 Fax 07072/8511

e-mail:pernat@t-online.de

<http://home.t-online.de/home/pernat/homepage.html>



schaftlichen Einrichtungen zu bedienen oder als Beobachter Aufzeichnungen zu machen.

• Palettengerüst-Modul

(Lagergerüst für Experimente)
Das Palettengerüst ist ein Lagermodul für Versuchsgeräte und Ausrüstungsgegenstände, die dem Sonnenlicht, kosmischer Strahlung, Röntgen-Strahlung, dem Sonnenwind, einem Vakuum oder anderen Zuständen ausgesetzt werden müssen.

Betrieb einer aus Modulen zusammengesetzten Raumstation

Die Raumstation kann in Betrieb genommen werden, sobald die Kern-Module aktiviert wurden und sich ausreichend Rohstoffe an Bord befinden, um mit der Arbeit zu beginnen. Als Operation wird der Zustand bezeichnet, in dem mit der Produktion von Materialien in den Veredelungsmodulen und Laboratorien begonnen wird, was zugleich den Beginn einer wirtschaftlichen Einnahmequelle auf einer Umlaufbahn signalisiert.

Aktivierung und Operation sind nicht dasselbe. Aktivierung bedeutet, daß zumindest alle Kern-Module zusammenmontiert wurden und in Betrieb genommen werden könnten, wenn sich genug

Crewmitglieder und Rohstoffe im Weltall befinden. Operation bedeutet, daß letztere vorhanden sind und daß die Raumstation mit der Produktion begonnen hat.

Die Raumstation kann nur dann in Betrieb genommen werden, wenn die folgenden Ressourcen vorhanden sind:

Elektrische Energie
Hitze-Abführung
Bedienungscrew
Verbrauchsgüter und Rohstoffe von Menschen
benutzbare Arbeits- und Wohnverhältnisse

Es ist offensichtlich, daß die Raumstation nur dann mit ihrem größten Wirkungsgrad arbeiten kann, wenn genügend Mengen aller benötigten Ressourcen vorhanden sind, um die Raumstation zu betreiben. Zum Beispiel kann eine Crew aus fünf Mitgliedern eine bestimmte Anzahl von Modulen betreiben. Sollte ein Mitglied jedoch krank werden, können nur vier die Arbeit fortsetzen. Die Bedienungscrew ist dann nur 80%ig und kann folglich nur mit einem Wirkungsgrad von 80% arbeiten. In solch einem Falle wird ein Teil der Arbeit, die unter normalen Bedingungen ausgeführt würde, nicht erfüllt. In einem Veredelungsmodul würden zum Beispiel



nur 80% der erwarteten Produktion hergestellt.

Einschränkungen der Stromversorgung, Hitzeabführung oder zu wenig Rohstoffe führen zu ähnlichen Verlusten beim Wirkungsgrad. Die Leistungsfähigkeit der Raumstation hängt direkt von diesen Faktoren ab. Die maximale Produktion kann nur dann erreicht werden, wenn auch der Wirkungsgrad 100% beträgt.

Wohnquartiere

Die Wohnquartiere stellen den dienstfreien Crewmitgliedern einen gemütlichen Platz zur Entspannung zur Verfügung. Während eine Raumfähre, ein Versorgungsmodul und ein Befehlsmodul einen temperierten und druckfesten Schutzraum für einen Notfall darstellen, bieten Wohnquartiere einen langzeitigen Erholungs- und Entspannungsraum für die dienstfreie Crew mit allem dazugehörigen Komfort an. Jedes Wohnmodul bietet Platz für bis zu vier Crewmitglieder. In jedem Wohnmodul befinden sich vier Schlafplätze, eine Hygienestation, Dusche, Küche und Möglichkeiten zum Wäschewaschen.

Alle Unterhaltungseinrichtungen befinden sich im Erholungsmodul (Recreation). Dort gibt es zum Beispiel Trainingsgeräte, Spiele und andere Unterhaltungsmöglichkeiten.

Jedes Wohnmodul ist ebenfalls ein Zufluchtsort. Im Wohnmodul werden Proviant, Getränke, Sauerstoff und Raumanzüge für den Notfall aufbewahrt. Im Falle einer Katastrophe können die Cr-

ewmitglieder dieses Moduls als Schutzraum benutzen.

Nachschub

Der Nachschub einer Raumstation erfolgt mit dem STS und einem oder mehreren Versorgungsmodulen (Logistics). Das Versorgungsmodul ist der Transportcontainer, in



dem die Verbrauchsgüter auf ihrem Weg zur Raumstation oder zurück zur Erde verstaut werden. Ein Versorgungsmodul kann entweder mit einer Raumfähre oder einer Träger Rakete (HLLV) transportiert werden. Sobald das Versorgungsmodul an die Raumstation andockt, fungiert es als Lagerraum für Verbrauchsgüter, bereits veredelte Materialien und Abfall. In einem Notfall kann dieses Modul auch als Zufluchtsort benutzt werden.

Mit dem Versorgungsmodul werden kurzfristige und langfristige Verbrauchsgüter transportiert. Kurzfristige Verbrauchsgüter sind Kanister mit Sauerstoff (Oxygen), Stickstoff (Nitrogen) und Lithiumhydroxid, Treibstoff für die Schubdüsen (LH und LOX), persönliche und diverse Gegenstände. Langzeitige Verbrauchsgüter sind neue Instrumente, Ersatzteile für die Raumstation oder Einrichtungen der Kunden, Rohstoffe,

Nachschub für die Laboratorien und Notfallausrüstungen. Mit diesem Modul werden ebenfalls die kaputten und überflüssigen Instrumente, Abfall und veredelte Materialien zur Erde zurückgeschickt. Aus diesem Grunde hängt die Ladekapazität eines Versorgungsmoduls vom Gewicht

ab, das eine Raumfähre/Trägerrakete ins All befördern oder zur Erde zurücktransportieren kann. Jedes Versorgungsmodul hat eine Nutzlastkapazität von ungefähr 13.000 Pfund. Nachschub wird mindestens alle 90 Tage benötigt. Am Ende Ihrer Arbeiten müssen noch Verbrauchsgüter für mindestens 90 Tage ausreichend in den Modulen gelagert sein.

Bewohnbarkeit, Gesundheit und Sicherheit

Bewohnbarkeit:

Bewohnbarkeit trägt ebenso wie Gesundheit und Sicherheit zum physikalischen, geistigen und emotionalen Wohl der Raummannschaft bei. Diese Disziplin umfaßt Bequemlichkeit, leichte Handhabung und die Vermeidung von Zerstreuung und Belästigungen. Anders als Gesundheit und Sicherheit betrifft sie nicht das Überleben der Crew. Die folgenden Bewohnbarkeitserfor-

dernisse beschäftigen sich mit dem physiologischen und psychologischen Wohlergehen der Raummannschaft. Die Erfordernisse, obwohl diese primär die Wohn- und Erholungsmodul betreffen, sind allgemein auf alle bemannten Bereiche der Raumstation anwendbar.

- **Wohnmodule** sind so schnell wie möglich zu aktivieren, um angemessene Wohnbereiche für die Crew zu schaffen. Die Nutzung eines Orbiters als Wohnquartier sollte minimiert werden. Ein Orbiter ist nur ein Not-Überlebensbereich und wird von kommandierenden Flugarzt für längere Zeiträume nicht als akzeptable Unterbringung betrachtet; daher ist es nicht verwunderlich, daß Ihre Crew nach ca. 30 Tagen streikt, sofern Sie immer noch nicht in Wohnmodulen untergebracht ist.

- **Erholungsmodul** sind innerhalb einer angemessenen Zeit (ca. 30 Tage) zu aktivieren, um angemessene Unterhaltungs- und Gesundheitsvorrichtungen für die Crew zu schaffen. Gegenstände der Freizeitgestaltung wie Bücher, Computerspiele, Fernsehen, Stereogeräte, Filme und Trainingsgeräte sind zur Verfügung zu stellen.

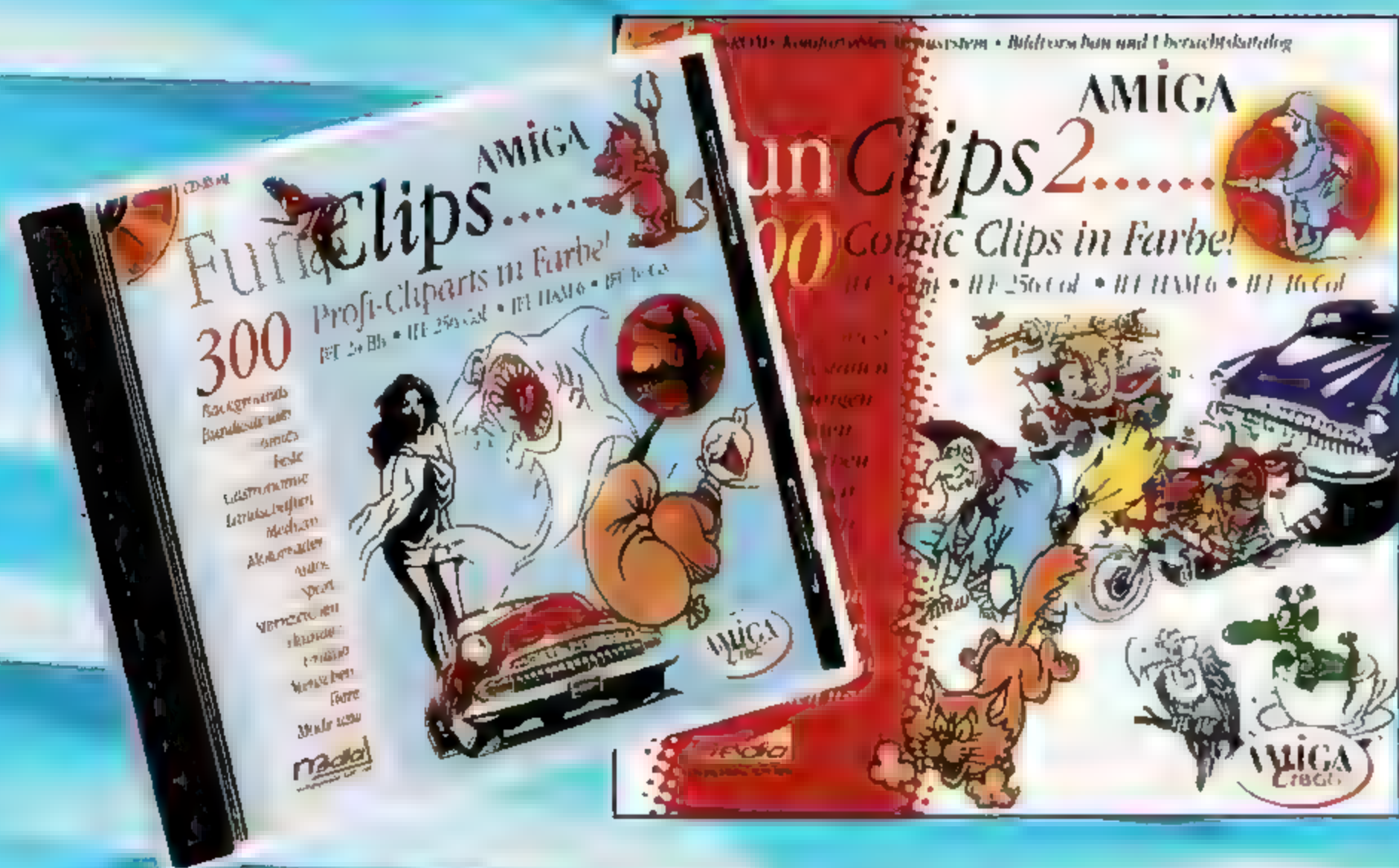
Gesundheit:

- **Die medizinischen Module** sind in angemessenem Abstand nach Aktivierung der Kernmodule zu aktivieren.

- Mindestens ein Flugarzt ist dem medizinischen Modul (oder einem der medizinischen Module) zuzuweisen.

- Gesundheitserhaltende Einrichtungen werden in einem Erholungsmodul zur Verfügung gestellt, um die Crew gesund und fit zu halten. Der kommandierende Flugarzt empfiehlt eine schnellstmögliche Aktivierung des Erholungsmoduls, um die Muskeln

Da wird Ihr Amiga staunen!



Fun Clips 1 & 2 AMIGA Kombipack!

Garantiert keine Shareware-Grafiken!

Jetzt **600** Profi-Farbclips in vielen AMIGA-Formaten!

Gezeichnet von professionellen Grafikern!

Insgesamt 600 professionelle Cliparts! Originale von Profis gezeichnet!
Grafikformate: IFF-24 Bit, IFF-256 Farben, IFF-HAM 6, IFF-16 Col. Die CDs beinhalten ein Programm zur Bildverwaltung und ein Viewer-Programm zur Anzeige der Clips.

Systemvoraussetzungen: AMIGA, 1 MB RAM, Kickstart/Workbench ab Version 2.0, CD-ROM-Laufwerk.

Lieferung: 2 CD-ROMs inkl. deutscher Kurzanleitung!

Nr. 2832

nur DM 49,95 ÖS 369,-



Airbus A 320 II AMIGA

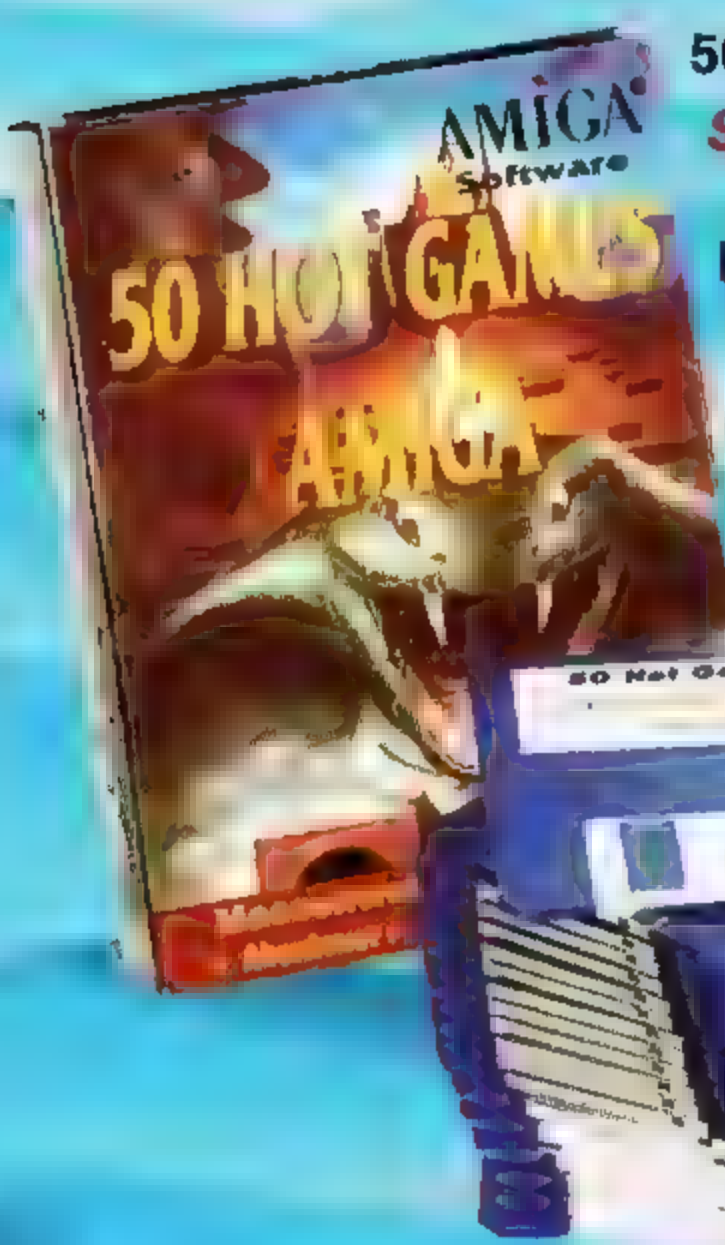
Das Ergebnis einer umfangreichen Überarbeitung und Ergänzung des sehr erfolgreichen „Airbus A 320“. Top-Features: • Realistisches Flugverhalten • Zweckmäßige Auslegung der Bedienelemente. • „Glass Cockpit“ – noch enger am realen Airbus A 320

angelehnt • zwei NAV-Instrumentierungen • simulierter Funksprechverkehr • voller Autopilot: Höhe, Fahrt, Kurs, VOR, ILS • Insgesamt 110 Flughäfen • über 750 NAV-Funkfeuer uvm. Mind. 1 MB RAM und OS 2.0 erforderlich.

Lieferung: Disks inkl. ausführlichem dt. Handbuch.

Nr. 2844

DM 49,95 ÖS 369,-



50 Hot Games AMIGA

Spielevergnügen Total!

Das Paket bietet viele Originalspiele, wie z.B. ein hervorragendes Weltraumabenteuer. Weiterhin Spiele aus den unterschiedlichsten Kategorien wie z.B.:

- Jump & Run
- Action
- Kartenspiele
- Adventures.

Inklusive dt. Anleitung!
Mind. 1 MB RAM und OS 2.0 erforderlich!

Preissenkung!

Nr. 2308

jetzt nur DM 39,95 ÖS 299,-



AMIGA Spiele Highlights Vol. 1

Die Sammlung von 5 ausgesuchten Spitzenspielen aus den Bereichen Weltraum, Action & Adventure!

Hier schlägt jedes Spiele-Sammlerherz höher!

Star Crusader (Weltraum-/Action Simulation)

Erobern Sie den Weltraum! Sehr hochwertiges, schnelles 3D-Spiel mit detaillierten Sternenkarten und Raumschiffen. **Frontier - Elite II:** Das Spiel mit Kultstatus! Steigen Sie in den Raumgleiter und jagen in die Tiefen des Weltraums. **Paws of Fury:** Kampfsport-Action im Zeichentrickstil

Fußball TOTAL! Umfangreiche Simulation für mit Bundes-, Europaliga, Turniere wie z.B. Europa-/Weltmeisterschaften!

Starray: Rasantes Ballerspiel auf einem fremden Planeten. Verfolgen Sie die Raumschiffe der Aliens!

Lieferung: Disketten inkl. deutschem Handbuch!

Einige Spiele benötigen den AGA-Chipsatz des A1200/A4000. Mind. 1 MB RAM und OS 2.0 erforderlich.

Nr. 3123

DM 59,- ÖS 429,-

AMIGA Spiele Highlights Vol. 2

Die 2. Sammlung ausgesuchter Spitzen-Spiele!

Humans Vol. 1 & 2: Die Menschheitsgeschichte in ihrer lustigsten Form! Entdecken Sie das Feuer, das Rad und die Waffen! Ca. 150 Level (Humans 1 & 2 gehen fließend ineinander über) müssen gelöst zu werden!

Ishar 1, 2 und 3: Ishar - eine mysteriöse Festung des Bösen. Alle drei Teile des legendären Rollenspiels! Ein Muß für jeden Abenteurer.

Super Streetfighter II Turbo: Das schnelle Action-Kampfsportspiel! Gamepad-kompatibel.

Lieferung: Disketten inkl. deutschem Handbuch!

Streetfighter II Turbo benötigt den AGA-Chipsatz des A1200/A4000. Mind. 1 MB RAM und OS 2.0 erforderlich.

Nr. 3124

DM 59,- ÖS 429,-



Future Space (Dt. Original) & more für AMIGA

Bringen Sie den Helden durch 30 verschiedene Weltraum-Level ans Ziel.

Übersicht & Reaktionsvermögen sind wichtige Voraussetzungen, um viele Abenteuer zu bestehen.

BONUS:

20 ausgesuchte, attraktive Shareware-Spiele. Z.B. „Star-Trek“ (weiterhin verschiedene Jump & Run-, Adventure-, Action- und Geschicklichkeitsspiele!).

Lieferung: 11 Disketten inklusive dt. Anleitung.

Mind. 1 MB RAM und OS 2.0 erforderlich.

Nr. 2513

DM 34,95 ÖS 269,-

In Deutschland:

media Verlagsgesellschaft mbH

Moosweg 18

88175 Scheidegg

Tel.: 08387/9222-22

Fax: 08387/9222-30

media
verlagsgesellschaft mbH

In Österreich:

media
verlagsgesellschaft mbH

Postfach 1

6932 Langen bei Bregenz

Tel.: 05574/47344

Fax: 05574/46254

Händler bestellen bitte bei:

GTI, Grenville Trading

International GmbH

Karl-Zeiss-Straße 9

79761 Waldshut-Tiengen

Tel.: 07741/83040

Fax: 07741/830438



der Crewmitglieder zu trainieren und körperlich fit zu halten.

- Die Crews müssen mindestens alle 90 Tage zur Erde zurückgeschickt werden, um sie körperlich und geistig gesund zu halten.

Sicherheit:

- Die Raumstation wird solange von einem Orbiter begleitet, bis mindestens ein Versorgungsmodul und ein Kommandomodul aktiviert ist. Dies entspricht der Politik des 'sicheren Hafens'. Orbiterbegleitet heißt, daß sich mindestens ein Orbiter in der Nähe der Raumstation befindet oder an ihr angedockt ist.

Wetter

Das Wetter spielt eine zentrale Rolle bei der Planung von Abschüssen des Raumtransportsystems und Landungen des Orbiters. Es beeinflusst ebenfalls die Bewegung des Raumtransports auf Flügen zum Kennedy Space Center. Das Kennedy Space Center liegt an der Ostküste der Halbinsel Florida und steht unter dem Einfluß des subtropischen Klimas der Karibik. Regen und Gewitter, orkanartige Winde und gelegentliche Hurrikans haben schon häufig den Abschub von Raumtransportern verschoben.

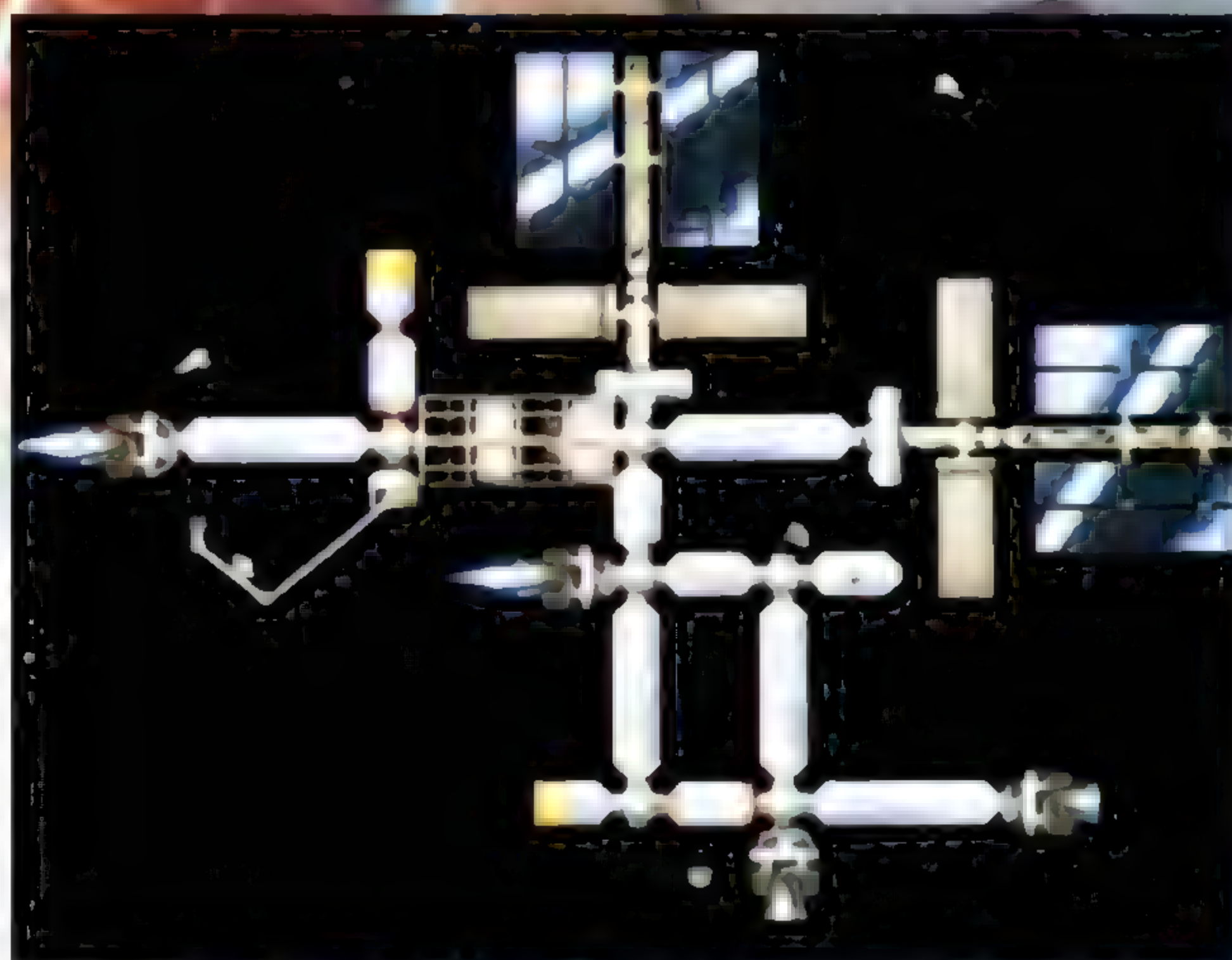
Es sollte unter ungünstigen Wetterbedingungen nicht gestartet oder gelandet werden oder SCA Flüge stattfinden. Wegen seines leichter vorhersehbaren Wetters (und ungehinderter Landebedingungen) dient die Edwards Air Force Base (EAF) als Hauptlandeplatz der Orbiter. Bei ungünstigen Wetterbedingungen auf der EAF, sollte der Orbiter auf einen anderen Landeplatz umgeleitet werden. Auf den

Notlandeplätze im Kennedy Space Center, Northrop Strip und Dakar Air Base, Senegal (Westafrika) herrschen ebenfalls gelegentlich rauhe Wetterbedingungen.

Notlandeplätze

Für den Fall einer Notrückkehr wurden die folgenden Notlandeplätze vorbereitet:

- Edwards Air Force Base (Kalifornien)
- Kennedy Space Center (Florida)
- Northrop Strip (New Mexiko)



Dakar Air Base (Senegal, Westafrika)

Edwards Air Force Base (EAF) gilt allgemein als der sicherste Landeplatz. Der Shuttle-Transporter (SCA) transportiert dann die Raumfähre (Orbiter) zurück zum Kennedy Space Center. Sollten die Voraussetzungen für eine Landung in EAF jedoch nicht erfüllt sein, wird die Raumfähre auf einen der anderen Landeplätze umgeleitet. Kennedy Space Center ist der bevorzugte zweite Landeplatz. Als Folge des Challenger-Disasters wurde die Landebahn des KSCs erweitert und verlängert.

Sollte der Hauptantrieb in den ersten 4 Minuten und 20 Sekunden nach dem Start versagen, kann die Raumfähre zum Kennedy Space Center

zurückkehren. Dieser Vorgang heißt „Return to Launch Site“ (RTLS). Sollte ein Versagen sich nach dieser Startphase und kurz vor Eintritt in eine vorübergehende Umlaufbahn ergeben, kann die Raumfähre in Dakar Air Base in Senegal notlanden. Dieser Vorgang heißt „Transatlantic Abort Landing“ (TAL). Kann die Raumfähre eine vorübergehende Umlaufbahn erreichen, wird der Kommandant den Vorgang „Abort Once Around“ (AOA) ausführen,

bei dem die OMS- und RCS-Raketenmotoren nach Abschalten des Hauptantriebs aktiviert werden, um die Erde einmal zu umkreisen und auf dem Northrop-Landeplatz in New Mexiko notzulanden. Versagt der Hauptantrieb in der Spätphase des Aufstiegs, kann der Kommandant an Bord sich für „Abort To Orbit“ (ATO) entscheiden.

Hier wird der Hauptantrieb länger als üblich ausgebrannt und eine niedrigere Umlaufbahn eingenommen. Das Verlassen der Umlaufbahn, der Wiedereintritt in die Erdatmosphäre und die Landung erfolgen dann wie üblich.

Bedienungsanleitung

Wir empfehlen Ihnen, das nächste Kapitel genauestens

durchzulesen. Das Überleben Ihrer Crew und die Sicherheit wertvoller Ressourcen hängt von Ihrem Wissen und Ihrer Kenntnis, wie einen Raumstation zusammengebaut und wie sie in Betrieb genommen wird.

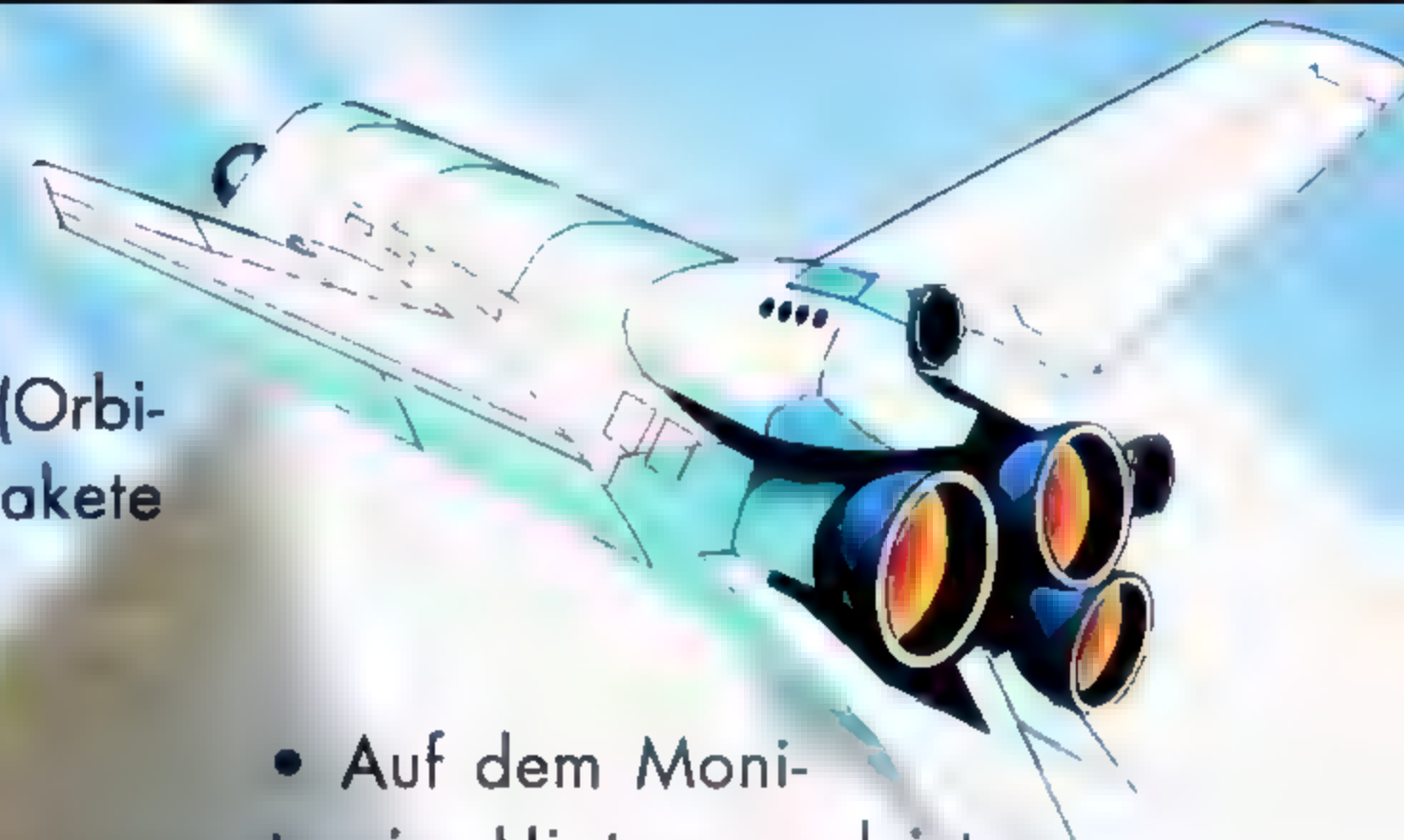
Projektmanagement:

In Ihrer Funktion als Bedienungsperson des Simulators müssen Sie die Ressourcen der Firma so verwalten, daß die Raumstation vor Ablauf der festgelegten Frist für das Projekt und mit den Geldmitteln des Gesamtbudgets zusammengesetzt, aktiviert und in Betrieb genommen werden kann. Die Raumstation muß innerhalb der festgelegten Frist zumindest in einer Grundstruktur fertiggestellt sein. Dies kann auf verschiedenen Wegen erreicht werden. Es gibt wahrscheinlich mehrere optimale Lösungen für den Bau einer Raumstation, doch nur eine sollte Ihnen wichtig sein. Diese optimale Lösung ist diejenige, bei der Ihr Einkommen und die Profite Ihrer Firma vergrößert, aber weder den Angestellten Ihrer Firma noch den Flugcrews der NASA Schaden zugefügt wird.

Als Operateur kann Ihre beste Strategie zu Anfang wie folgt aussehen:

• Gesamtbudget für das Projekt

Wenn Sie an der Bodenkontrolle (Mission Control Center) ankommen, sollten Sie nach dem Kostenvoranschlag für das Projekt (Info/Schedule) fragen. Dieser Bericht teilt Ihnen die Höhe des Gesamtbudgets für das Projekt (in Millionen Dollar) mit. Dies ist die Gesamtsumme der Ihnen zur Verfügung stehenden Geldmittel. Mit Fortschreiten des Projekts werden die Ausgaben steigen und die übrig-



gebliebenen Gelder entsprechend abnehmen.

• Frist des Projekts

Der Kostenvoranschlag gibt auch die Zeitspanne an, in der die Raumstation fertiggestellt werden muß. Dies ist die Gesamtzahl aller für das Projekt zur Verfügung stehenden Tage. Die Zeit (in Tagen) schreitet fort, wenn Sie a) die Raumstationenmodule zusammenmontieren oder b) warten (Wait). Dieser Zustand wird vom Operateur gewählt, wenn er die Zeit vergehen läßt, ohne zusätzlich Module zu montieren.

• Zeitplan für das Projekt und Strategie

Mit dem Wissen um die Ihnen zur Verfügung stehende Zeit können Sie eine Strategie für das Projekt entwerfen. Dazu müssen Sie wissen, wieviele Arbeitstage zur Montage jedes Moduls der Raumstation benötigt werden. Diese Daten erfahren Sie auf der Sequenz- und Montageanzeige (On-Orbit/Assemble).

Sie müssen außerdem in Erfahrung bringen, wieviele Monteure (Assemblers) Ihnen für die Montage der Raumstation zur Verfügung stehen. Die Anzahl der für das Projekt vorhandenen Monteure (wie auch alle an deren Ressourcen) erfahren Sie beim Beladen der Raumfähren.

Wenn Sie sich nicht sicher sind, wie das Raumtransportsystem (STS) benutzt wird, was die Aufgaben der einzelnen Module sind oder worin die Aufgaben der einzelnen Crewmitglieder bestehen, sollten Sie sich vor Spielbeginn die Kapitel im Beiheft über die Raumtransportsysteme und die Raumstation nochmals durchlesen.

Spielstart:

• Neues Projekt / Fortsetzen der Montage (New Project/Continue Assembly)

Wenn Sie zum ersten Male mit der Simulation beginnen, wählen Sie Neues Projekt. Ist die Simulation eine Fortsetzung einer vorherigen Simulation, wählen Sie Continue Assembly (Fortsetzen der Montage). Es wird dann der Spielstand geladen, der jedesmal beim Verlassen des Programms automatisch abgespeichert wird.

• Weltraumversicherung (Space Insurance)

Wenn Sie eine etwas vorsichtigeren Person sind, möchten Sie vielleicht eine Versicherung abschließen, die von Lloyds in London unterzeichnet wurde. Eine Weltraumversicherung deckt Sie gegen Verluste, die durch Unfälle und Versagen beim Start oder Wiedereintritt in die Erdatmosphäre hervorgerufen werden (wie Explosionen beim Start, menschliches Versagen, fehlerhafte Ausrüstung, Bruchlandung etc.).

• Das Hauptmenü

Die Hauptaktivitäten beim Bau einer Raumstation werden vom sogenannten „Mission Control Center“ aus eingeleitet. „Mission Control Center“ ist das Hauptmenü, und alle wichtigen Aktivitäten und Berichte werden von der Bodenkontrolle aus eingegeben.

Folgende Aktivitäten stehen Ihnen zur Verfügung: Befehl/Wozu der Befehl dient:

INFO

Hier können Sie sämtliche für das Projekt lebenswichtigen Daten abrufen.

START

Laden einer Raumfähre (Orbiter) oder einer Trägerrakete (HLLV) für den Start.

LANDEN

Laden einer Raumfähre zum Verlassen der Umlaufbahn, Wiedereintritt in die Erdatmosphäre und Landen.

IM-Orbit

Operationen in der Umlaufbahn. Montage von Modulen; Schubdüsen zünden (Boosten); Ausrichten der Station; Abbauen des zuletzt angebauten Modules.

REPORT

Sie können in diesem Menü Informationen sammeln, die Ihnen darüber Aufschluß geben, wo Ihr Geld investiert wurde und wo Sie in Zukunft sparen müssen, um das Gesamtbudget nicht zu überschreiten.

Warten

1 Tag warten

Extras

Speichern, Laden, Optionen
Sie kehren aus einem Menü immer dann zurück, wenn Sie auf die große, untere Leiste des Menüs gehen. Des Weiteren werden folgende Informationen auf den Monitoren dargestellt:

- Die vier Monitore auf der linken Seite zeigen das Wetter bei den jeweiligen Start- und Landeplätzen an. Es gibt 7 verschiedene Wetterbedingungen: gut, wolkig, Sturm, Orkan, kalt, matschig, windig. Außerdem kann es vorkommen, daß die NASA die Startrampen für eigene Zwecke benötigt (LF).

- Auf der rechten Seite erkennen Sie Ihre 4 Shuttles und deren momentanen Aufenthaltsort (Startbereit, Im-Orbit, Zerstört)

- Auf dem Monitor im Hintergrund ist die Anzahl der Ihnen verbleibenden externen Tanks, HLLVs und SRBs zu erkennen.

- Auf dem großen, flachen Monitor in der Mitte erkennen Sie Ihre Raumstation in einem verkleinerten Maßstab.

- Der linke, flachliegende Bildschirm gibt Ihnen einen genauen Aufschluß über den Zustand Ihrer Crew.

- Der rechte, flachliegende Monitor zeigt Ihnen die verbleibenden Verbrauchsgüter in Abhängigkeit von der Besatzung im Orbit. Sofern die farbigen Balken noch rechts der weißen Markierung liegen, haben Sie sich noch nicht ausreichend um eine Versorgung gekümmert. Diese Balken erscheinen jedoch erst dann, wenn Sie ein Modul angebaut haben, für das die jeweiligen Verbrauchsgüter wichtig sind.

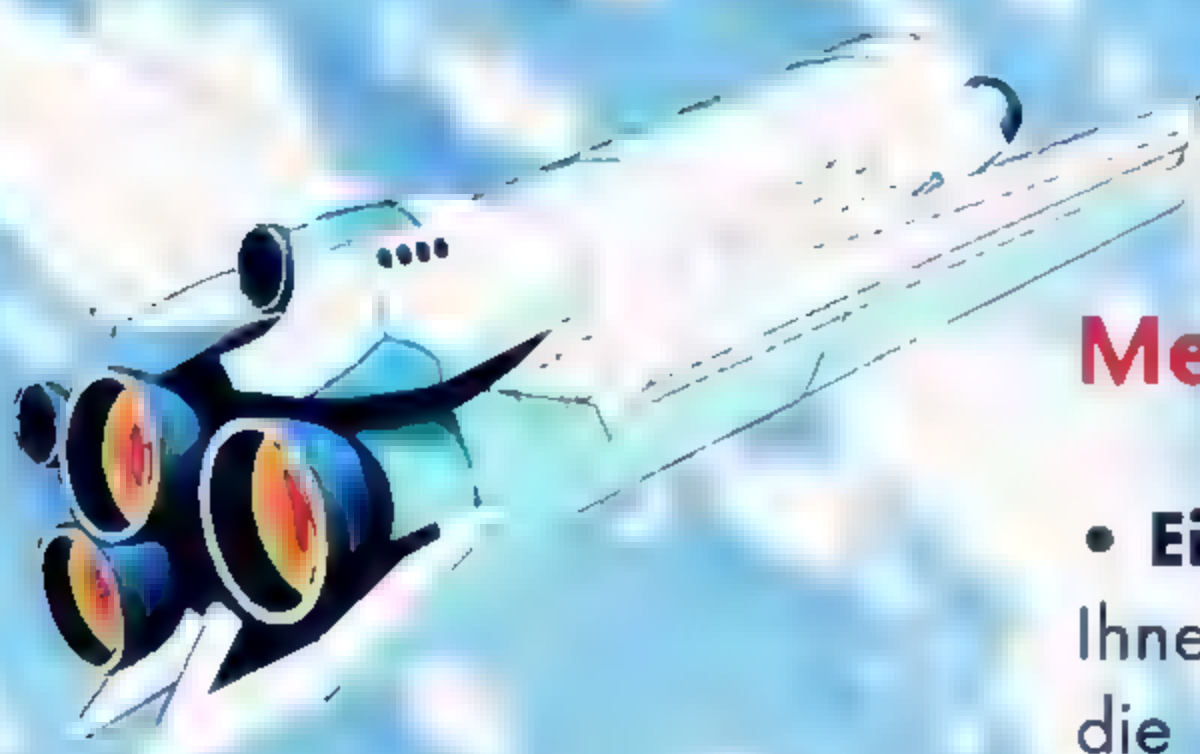
- Es kann vorkommen, daß Ihr Computersystem einen technischen Defekt aufweist; diese Reparaturarbeiten dauern meist einen Tag, daß heißt, daß Sie genau einen Tag nicht in den jeweiligen Menüpunkt kommen.

Die einzelnen Menüs

Das Info-Menü:

• Einnahme

In diesem Menü werden Ihre Einnahmequellen aufgereiht, und zwar in den Kategorien vermietete Module, veredelte Materialien und den Altmaterialien. Die genauen Werte müssen an dieser Stelle nicht



näher erläutert werden, da die Zahlen immer Ihren Einnahmen entsprechen.

- **Kosten**

In diesem Menü werden Ihnen die allgemeinen Ausgaben dargestellt, die als Festbetrag berechnet werden.

- **Start-/Landeplätze**

Die für Start und Landung erhobenen Gebühren in Abhängigkeit vom Landeplatz.

- **Flugkosten**

Sämtliche Kosten, die bei Weltraumflügen anfallen (z.B. Feststoffraketen, Transportkosten zum KSC).

- **Module**

Der Kaufpreis für jedes Modul und die Betriebskosten aller Module für jeden Tag und jeden Modultyp. Außerdem zeigen Ihnen die ersten 4 Spalten, wieviele Module im Orbit montiert, aktiviert und schrotttauglich sind.

- **Zinsen/Versicherung:**

Der gegenwärtige Zinssatz, der mit Langzeitkrediten von Banken finanziert worden ist, die Geldausgaben in Prozent je Jahr und der Preis für die Versicherung (sofern Sie diese gewählt haben).

- **Vertrag**

Sie sehen hier, inwieweit Sie Ihren Vertrag schon erfüllt haben. Die erste Zahlenreihe zeigt Ihnen, wie viel Module, Arbeiter und Verbrauchsgüter Sie im Orbit haben müssen, um den Vertrag zu erfüllen. Die zweite Zahl zeigt Ihnen Ihre momentane Anzahl der (nicht) vorhandenen Güter an.

Das Report Menü:

- **Einnahmen bis heute**

Ihnen wird ein Bericht über die Einnahmen bis zum heutigen Tage vorgelegt.

- **Scores**

Dieser Menüpunkt entspricht einer Highscoreliste, in der die besten Ergebnisse eingetragen werden, die Sie (oder andere) jemals erreicht haben. Es wird unterschieden zwischen den Einnahmen und der Zeit, die Sie benötigt haben, um die Station zu vervollständigen.

- **Tagesbericht**

Sie sehen hier eine Aufschlüsselung Ihrer täglichen Aktionen im Weltraum.

- **Gesamtbudget**

In diesem Menü werden alle Geldbeträge festgehalten, die Sie während des gesamten Projektes ausgegeben haben.

Das Startmenü:

Bitte entscheiden Sie zuerst, ob Sie bei den momentanen Wetterverhältnissen wirklich starten wollen. Dann wählen Sie bitte, ob Sie eine bemannte oder eine unbemannte Fähe starten wollen. Sollten Sie sich für eine bemannte Mission entscheiden, können Sie nun Ihre Crew auswählen. Daraufhin gelangen Sie in ein Menü, in dem Sie die Module einladen können, die Sie in den Orbit befördern möchten. Sollten Sie ein Versorgungsmodul geladen haben, so können Sie dieses nun beladen. Wenn Sie Ihre Aktionen abgeschlossen haben, drücken Sie den LAUNCH-(Start)-BUTTON.

Durch Anwahl von BACK (zurück) können Sie jederzeit wieder zum vorherigen Menüpunkt zurückkehren.

Das Im-Orbit Menü:

Das Menü für die Operationen in der Umlaufbahn wird für den Arbeitsbeginn aller Montagearbeiten in der Umlaufbahn herangezogen. Mit diesem Menü werden auch weitere Aktivitäten in der Umlaufbahn eingeleitet. Die vier verschiedenen Operationen im „Im-Orbit“-Menü sind:

- **Montage (Assemble)**

Wählen Sie ein in der Umlaufbahn befindliches Modul und beginnen Sie mit den Montagearbeiten. Die Zahlen hinter dem Modulnamen geben Ihnen Aufschluß über die im Orbit vorrätigen Module, die Zahl der assemblierten Module, die Zahl der aktivierten Module und die Zeit, die ein Monteur benötigt, um ein Modul zu montieren. Sollten Sie z.B. drei Arbeiter im Orbit haben, so müssen Sie die Zahl in der Spalte „man-hours“ (Arbeitsstunden je Monteur) durch drei teilen. Sie können nun mit den vier Richtungspfeilen und dem Rotationssymbol die Module ausrichten, mit EXIT die Montage vorzeitig beenden und mit dem rechten Pfeilsymbol diese vollenden.

Ab dem zweiten Modul müssen Sie darauf achten, daß Sie die weiteren Module immer so aneinander bauen, daß zwischen Ihnen keine Lücken zu erkennen sind, da es sonst nicht ordnungsgemäß montiert werden kann.

- **Abbauen**

Nehmen Sie das zuletzt montierte Modul wieder auseinander, damit es neu (und an einer anderen Stelle) zusammengesetzt werden kann.

Es wird dann entfernt und wieder den noch nicht montierten Modulen zugeordnet. Bitte beachten Sie, daß Sie

nur das zuletzt angebaute Modul auseinandernehmen können, sofern das Modul nicht ein aktiviertes Kern-Modul ist. Dieser Arbeitsvorgang der Demontage beansprucht zusätzliche Zeit.

- **Zentrieren (Max)**

Sie können mit den Tasten die Station so auf Ihrem Bildschirm ausrichten, daß sie entweder genau an den Ecken oder im Zentrum des Bildschirms zu erkennen ist.

Sollten Sie einmal Probleme haben, ein Modul noch außen an die Station anbauen zu können, verschieben Sie die Station einfach in eine andere Richtung.

- **Schubdüsen zünden**

(Boost) Sofern Sie Treibstoff in ausreichender Menge im Orbit haben, können Sie mit den Pfeiltasten die Höhe erhöhen (Reboost) oder verringern (deboost). Außerdem können Sie, sofern Sie schon die Schubdüsenmodule links oder rechts angebaut haben, auch die Neigung der Station verändert.

- **Verlassen (Exit)**

Hier können Sie zur Bodenkontrolle (Hauptmenü) zurückkehren.

- **Effizienz**

Dies ist das Maß für den Wirkungsgrad der Raumstation. Beträgt dieser 100% gibt es genügend Rohstoffe, Strom, Wärmeabführung, Verbrauchsgüter und Besatzungsmitglieder an Bord, um die Produktion sicherzustellen.

Ist der Wirkungsgrad geringer als 100%, sind ein oder mehrere Ressourcen nicht ausreichend vorhanden. In einem solchen Fall sollten Sie die Ursachen des Problems so schnell wie möglich herausfinden und korrigieren.



Montage der Module:

Nachdem Sie das Modul gewählt und die Richtungsorientierung mit den Pfeilsymbolen bestimmt haben, wird mit der eigentlichen Montage des Moduls begonnen. Der Bildschirm wechselt zu einem mit Ihnen interaktiven Modus. Sie müssen jetzt entweder die Cursortasten oder eine Maus benutzen (abhängig von Ihrer Computerkonfiguration,) um das Modul zu plazieren).

• Manhours

Die Zeit, die für die Montage eines Moduls benötigt wird, ist wichtig für die Planung der Montagesequenz und bei der Entwicklung eines Zeitplanes für das Projekt. Die Anzahl, die für die Montage benötigten Arbeitsstunden wird in der letzten Spalte der Tabelle angegeben. Wenn z.B. 15 Manhours (Arbeitsstunden) angegeben werden und drei Monteure in der Umlaufbahn arbeiten, werden 5 Stunden für die Montage des Moduls benötigt. Anmerkung: Der siebente Tag in der Woche darf nicht als Arbeitstag gezählt werden. Die mit den Gewerkschaften vereinbarten Arbeitsbedingungen sehen eine Arbeitswoche von 6 Tagen und einen Ruhetag vor.

• Cursortasten

Das von Ihnen gewählte Modul erscheint in der oberen linken Ecke des Bildschirms.

Sie werden aufgefordert, die Steuerung (Cursortasten) zum Plazieren des Moduls zu verwenden.

Bewegen Sie das Modul mit Hilfe der Cursortasten zu einer ungefähren Position, wo es andockt werden soll und plazieren es mit RETURN. Sollten Sie mehrere Male auf ein bestimmtes Symbol klicken, so erhöht sich die

Geschwindigkeit, mit der das Modul bewegt wird. Mit den jeweils entgegengesetzten Pfeilen können Sie das Modul wieder abbremsen. Bitte beachten Sie, daß während der Montage die Zeit natürlich nicht stehen bleibt; Sie sollten sich also schon ein bißchen beeilen, damit Ihnen nicht am Ende wichtige Zeit fehlt, um Ihre Frist einzuhalten. Ein Modul muß immer so an die anderen montiert werden, daß Sie eine kleine Lücke zwischen den bei den Modulen erkennen können. Sollten sich irgendwelche besonderen Ereignisse ergeben, so werden Ihnen diese sofort mitgeteilt. Sie können dann bei manchen Aktionen sofort die Montage mit der F10 Taste beenden, um eine Notmission einzuleiten. Sollten Sie es jedoch vorziehen, lieber Ihre Crew weiterarbeiten zu lassen, dann drücken Sie die RETURN- oder MAUSTASTE.

• Unterbrechen der Montagearbeiten

Die Montage von Modulen kann angehalten werden. Drücken Sie dazu einfach RETURN oder gehen Sie mit dem Mauszeiger auf das Icon EXIT. Die Arbeiten stoppen und Sie kehren sofort zum Im-Orbit-Menü zurück. Wenn Sie zur Bodenkontrolle zurückkehren wollen, erscheint ein Rasterstrahl, der die Module auf Ihre Effektivität hin überprüft (dies kann bei langsameren Rechnern teilweise bis zu 10 Sekunden dauern; bitte haben Sie dafür Verständnis).

Landen:

Wie im Startmenü können Sie auch hier Ihre Shuttles beladen, nachdem Sie eines davon ausgesucht haben. Nach der Wahl der Crew, die wieder zur Erde zurückkehren soll (hier muß sie sich erst einmal erholen und steht Ihnen

eine Zeitlang nicht mehr zur Verfügung), werden Sie gefragt, ob Sie ein Versorgungsmodul laden wollen, um produzierte Güter und Abfallprodukte zur Erde zu schaffen, um sie dort zu verkaufen oder zu entsorgen (dies setzt

allerdings voraus, daß sich mindestens 2 aktivierte Versorgungsmodule im Weltraum befinden). Sollten sich noch Altmaterialien von HLLVs in der Atmosphäre befinden, können Sie diese jetzt wieder mit zur Erde nehmen, um sie dort als Schrott zu verkaufen. Als letztes werden Sie gefragt, auf welcher Landebahn Sie heimkehren wollen. Eine entscheidende Rolle sollte hierbei das Wetter (nicht das Geld) spielen.

Warten:

Sie sollten sich für diesen Zustand entscheiden, wenn Sie z. B. ein Shuttle starten wollen, zur Zeit aber keine Feststoffraketen zur Verfügung haben oder darauf warten, daß kranke Monteure wieder aus der Krankenstation entlassen werden; es vergeht auf jeden Fall ein ganzer Tag.

Extras:

In diesem Menü können Sie Spielstände laden, speichern und andere Optionen einstellen. Zum Speichern wählen Sie bitte SAVE und sodann ein Icon hinter den Spielstandsnummern. Sie können diesen Vorgang jederzeit mit EXIT abbrechen. Falls Sie einen alten Spielstand fortführen wollen, wählen Sie bitte LOAD an.

Die Icons SOUNDS, PRINTER und START/LAND gfx ON/OFF zeigen an, ob Sie die Musik, einen Drucker und die Animationen beim Start angewählt haben; wenn Sie diesen Zustand ändern wol-

len, klicken Sie bitte einmal auf das jeweilige Symbol. Mit OK verlassen Sie dieses Menü und durch die Anwahl EXIT SPACE MAX beenden Sie das Spiel, wobei der aktuelle Spielstand automatisch abgespeichert wird.

Das Crew-Status-Menü:

Hier erscheint die Anzahl der Crewmitglieder, und die der verschiedenen Crews einschließlich der Monteure. Die Daten sind in 5 verschiedene Kategorien aufgeteilt:

• Journeyman

Mitglieder der Bedienungscrew oder Monteure, die sich weniger als 45 Tage in der Umlaufbahn befunden haben.

• Experienced

Monteure und Mitglieder der Bedienungscrew, die sich mehr als 45 Tage und weniger als 90 Tage in der Umlaufbahn aufgehalten haben.

• At Risk

In dieser Gruppe werden die Leute erfaßt, die sich länger als 90 Tage im Weltraum aufgehalten haben oder aus der Krankenstation entlassen wurden oder einen Streik beendet haben.

• Sick/ On Strike

Monteure und Mitglieder der Bedienungscrew, die entweder krank sind oder sich im Streik befinden.

• Losses

Monteure und Mitglieder der Bedienungscrew, die während ihres Aufenthalts in der Umlaufbahn gestorben sind. Weiterhin werden in diesem

Menü angezeigt die Anzahl der in den aktivierten Wohnmodulen und in den Raumfähren zur Verfügung stehenden Schlafplätze sowie die im Medizinmodul vorhandenen Krankenbetten (2 pro Modul).

Verbrauchsgüter-Menü

(Bestandsliste der Verbrauchsgüter):

Der gegenwärtige Bestand aller in der Raumstation befindlichen Verbrauchsgüter wird in Pfund (Lbs) angegeben. Hierin werden nicht die Verbrauchsgüter einer Raumfähre erfaßt, die eine Flugcrew bis zu 30 Tagen versorgen können.

Der Tagesbericht:

Wenn Sie bei der Wahl der Optionen den Drucker gewählt haben, können Sie sich einen Tagesbericht ausdrucken lassen. Dieser kann eine empfehlenswerte und wichtige Hilfe für die Leitung des Projektes sein.

Tag

Numeriert den Tag

Orbiter Leasing Kosten

Leihgebühren für die Orbiter

Modul Arbeitskosten

Arbeitskosten der Module

Crewausgaben

Gehälter für Ihre Crew

Versicherungsausgaben

Versicherungsgebühr

Anfallende Zinsen

Zinsen für Ihr Budget

Modul Leasing Einkünfte

Einkünfte durch Ihre Module

Verbleibendes Budget

Das aktuelle Budget

Wenn am rechten Rand des Ausdrucks ein * zu sehen ist, heißt das, daß sie diese Zeile gesondert betrachten müssen, da Sie eine Fähre gestartet oder gelandet ha-

ben. Ein R&R steht stellvertretend für einen Sonntag.

Anhang

Fehler- und Statusmeldungen:

• Abbruch:

Systemfehlfunktion

Start wurde abgebrochen. Ein oder mehrere Fehler in der Raumfähre oder im Abschlußrampensystem. Start wird um mindestens einen Tag (oder länger) verschoben.

• Monteure krank/im Streik

Alle im All befindlichen Monteure sind auf der Krankenstation oder im Streik. Montagearbeiten werden nicht abgeschlossen. Bedienungsperson wartet darauf, daß Monteure aus der Krankenstation entlassen werden oder ihren Streik niederlegen.

• Flughöhe zu hoch

Flughöhe der Raumstation wurde derart erhöht, daß Maximalflughöhe von Raumfähren überschritten wurde. Flughöhe der Raumstation muß auf niedrigere Umlaufbahn gesenkt werden, um von Raumfähren gewartet werden zu können.

• Montage unmöglich: Kein RMS oder aktivierter RMA

Bedienungsperson versuchte, ein Modul ohne Orbiter mit RMS oder aktiviertem RMA in der Raumstation zusammenzubauen.

• Montage in Durchführung

Modul wird von im All arbeitenden Monteuren zusammengebaut.

• Piep (Audiosignal)

Bedienungsperson hat Daten eingegeben, die Missionskontrolle nicht versteht oder

für inakzeptabel befindet. Überprüfen Sie Ihre Eingabe mit den angezeigten Daten oder sehen Sie im Bedienungshandbuch nach.

• Mangel an Besatzungspersonal

Bedienungsperson versuchte, mehr Crewmitglieder an Bord zu nehmen als zum Abschluß verfügbar stehen. Versuchen Sie nicht, mehr Besatzungspersonal an Bord zu nehmen als unter LCH (startbereit) aufgelistet.

• Versorgungsmodul erforderlich

Eine Raumfähre kann nur mit veredeltem Material oder Abfall beladen werden, wenn ebenfalls ein Logistikmodul beladen wird. Ein Versorgungsmodul dient während des Transports als Materiallager.

• Versorgungsmodul überladen

Die Bedienungsperson versuchte, das (die) Versorgungsmodul(e) mit mehr Verbrauchsgütern zu beladen als es (sie) befördern kann (können). Beladen Sie erneut. Ein Versorgungsmodul hat eine maximale Ladekapazität von 13.000 Pfund.

• Startcountdown in Durchführung

Raumfähre oder HLLV befindet sich in der letzten Countdownphase vor dem Start. Alle Computer-, Antriebs-, sowie elektromechanischen Systeme und Steuerungssysteme werden für den endgültigen Start und das Abheben durchgecheckt. Der Start hängt von verschiedenen Umständen, einschließlich Wetterbedingungen ab. Starts in stürmischen Wetterbedingungen (einschließlich Regenstürmen) sind risikoreich. Bleiben Sie ruhig. Countdowns können sehr zeitaufwendig sein. Es ist

Der AMIGA-Durchblick!

Das AMIGA-Hardware-Buch

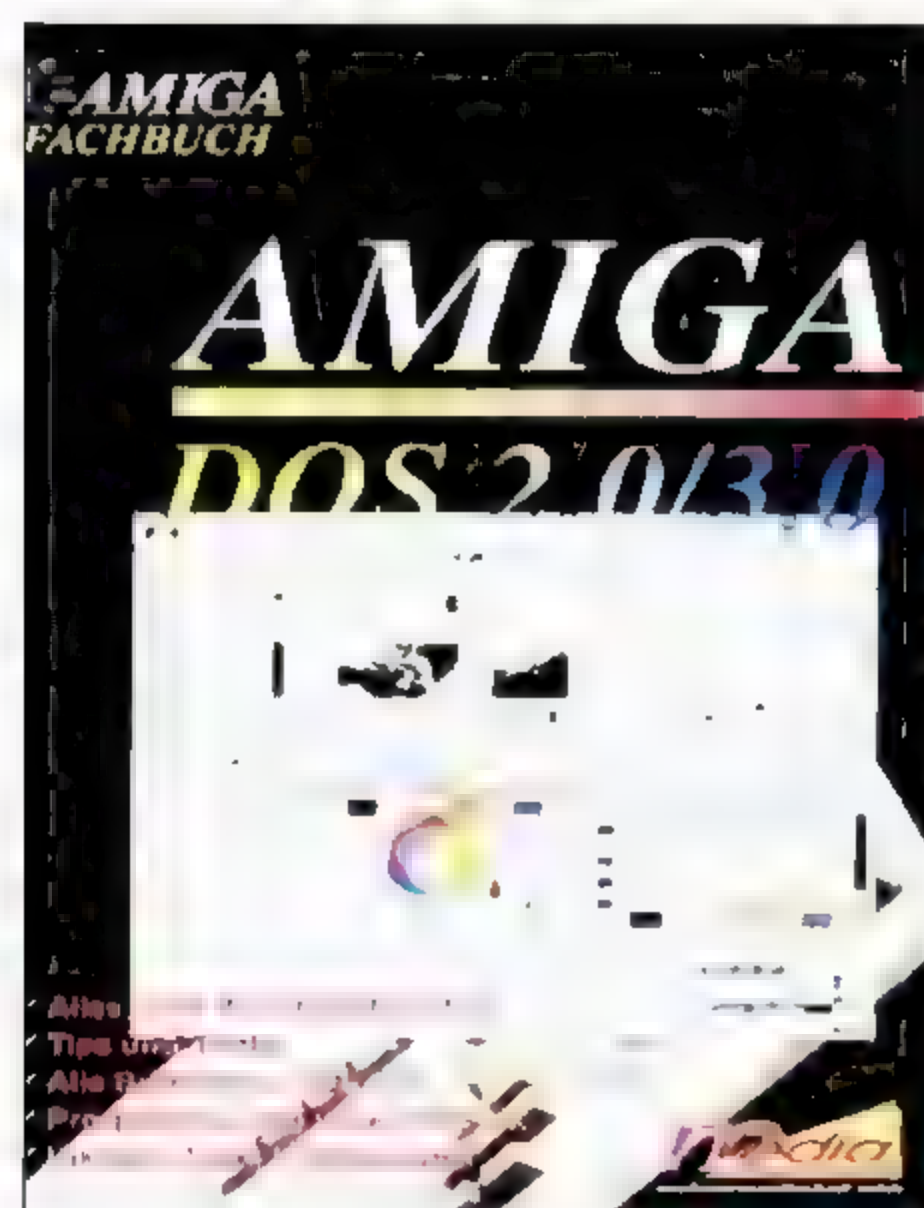
Autor: J. Schimanski, ca. 590 Seiten.

Dieses sehr umfangreiche Buchwerk soll dem Anwender, Freak und Hobby-Techniker den Durchblick in Sachen AMIGA-Hardware vermitteln. Die Grundlagen werden mit verschiedenen Diagrammen & Bildern ausführlich besprochen.

Aus dem Inhalt:

- Hardwaregrundlagen • Prozessoren und Chips
- diverse Schnittstellen • Das AMIGA-Diskettenformat
- Fileverwaltung • AMIGA-DOS • ASL-Library
- Der Coprozessor • Playfields • Der Blitter • Sprites
- Multitasking • Die Low Level Library • Animationen
- Ein-/Ausgabegeräte • Tonerzeugung • IFF-Standard
- AA-Hardware.
- Lieferung inkl. Diskette mit Programmiertool.

DM 49,- ÖS 399,- SFr 49,-



Amiga DOS 2.0/3.0 Buch

Alles was Sie über das aktuelle Betriebssystem der Commodore AMIGA-Rechner wissen müssen, wird hier kompetent abgehandelt. In diesem Buch werden anschaulich und übersichtlich alle allgemeinen Grundlagen, aber auch Tips und Tricks über die Betriebssysteme 2.0 - 3.0 erläutert.

- Das Menü: Workbench, Windows, Icons, Tools • Alles über AMIGA-DOS: Die Benutzeroberfläche; Bedienung und interne Befehle, Verzeichnissystem etc. • Erklärung der AMIGA-DOS Befehle (alphabetisch geordnet) • Wichtiges über Batch-Dateien • Vorstellung und Erläuterung der ARexx-Befehle.

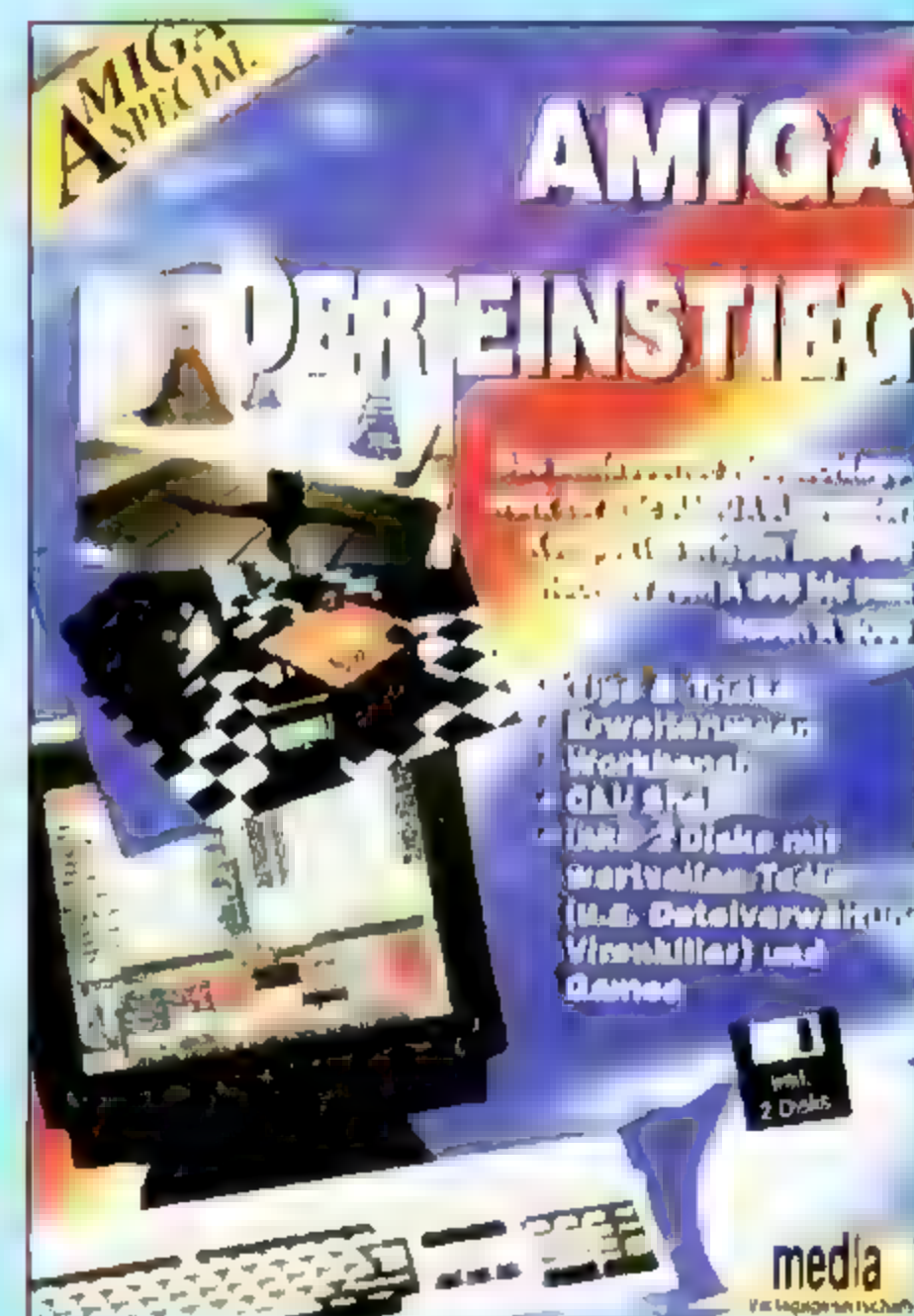
DM 39,90 ÖS 329,- SFr 39,90

Amiga Der Einstieg

ca. 380 Seiten, inkl. Disk.

Amiga-Computer verkaufen viele Händler - aber wer hilft beim Einstieg in die Welt der Amiga-Soft- und Hardware? Wer erklärt Ihnen die Anschlüsse und sagt Ihnen, wie Sie richtig mit der Workbench umgehen? Das Buch wurde vollständig neu bearbeitet, die Amiga-Modelle 600 und 1200 werden ausführlich besprochen, ebenso Kickstart bzw. Workbench 3.0.

DM 49,- ÖS 399,- SFr 49,-



Alle Preisangaben sind unverbindliche Preisempfehlungen!

Händleranfragen erwünscht

In Deutschland:

media
verlagsgesellschaft mbH

media Verlagsgesellschaft mbH
Moosweg 18
88175 Scheidegg
Tel.: 08387/9222-22
Fax: 08387/9222-30

In Österreich:

media
verlagsgesellschaft mbH

INTERCOMP
High-Tech

MEDIA/INTERCOMP
Postfach 6
A-6932 Langen bei Bregenz
Tel.: 05574/47344 + 47345
Fax: 05574/46254



jedoch notwendig, alle Funktionen genauestens zu überprüfen, um sicherzustellen, daß alle Systeme nominal (funktionsfähig) sind.

• Abnehmende Luftdichte

Modul wurde nicht sachgemäß zusammengebaut. Zwischen Modul und Raumstation gab es einen Zwischenraum, der einen Druckverlust in der Kabine auslöste. Dies geschieht, wenn das Modul nicht genau an die Raumstation angeschlossen wurde. Keines der beiden Module wurde beschädigt. Es gingen jedoch wertvolle Systemelemente verloren.

• Modul zusammengebaut

Modul wurde ordnungsgemäß positioniert und zusammengebaut. Es wurde noch nicht aktiviert, da immer noch andere Module für seine Aktivierung benötigt werden.

• Modul zusammengebaut und aktiviert

Das gleiche wie oben, mit der Ausnahme, daß das Modul aktiviert wurde.

• Modulzusammenbau defekt

Zusammenbau ist nicht abgeschlossen und muß wiederholt werden. Es gibt verschiedene mögliche Fehlerquellen, einschließlich Beschädigung des Moduls.

• Modul falsch ausgerichtet oder Adaptermodul erforderlich

Diese Fehlermeldung hat eine der beiden folgenden Ursachen:

SPACE MAX



(a) Modul und Verbindungsmodul wurden falsch ausgerichtet. Modul und Verbindungsmodul müssen genau auf einer Mittellinie ausgerichtet sein.

(b) Bei Verbindung von Sonnenkollektor, Hitzeradiator, Schubdüse oder RMA wird ein Adaptermodul benötigt.

• Andockadapter zur Modulverbindung erforderlich

Alle Versorgungsmodule (Sonnenkollektor, Hitzeradiator, Schubdüse oder RMA) müssen an ein Adaptermodul andockt werden. Vor dem Zusammenbau von Sonnenkollektor, Hitzeradiator, Schubdüse oder RMA wird ein Adaptermodul benötigt. Versuchen Sie nicht, eines dieser Module direkt an ein beliebiges Modul mit Ausnahme des Adaptermoduls, anzudocken.

• Modul geborgen

Modul wurde beim Zusammenbau beschädigt, kann jedoch geborgen werden. Es wurde in den Bereich für geborgene Module gebracht, um zwecks Reparatur- und

Ausbesserungsarbeiten zur Erde zurücktransportiert zu werden.

• Modulmangel

Die Bedienungsperson versuchte, mehr Module zu laden als für den Start verfügbar. Die Spalte INVEN zeigt die Anzahl der Module, die je Modell auf Lager und zum Start verfügbar sind.

• Fehlende Schubdüse: Antrieb unmöglich

Die Bedienungsperson versuchte, die Raumstation ohne aktiviertes Schubdüsenmodul zu starten.

• Fehlendes Triebwerk:

-Neigungskorrektur unmöglich
Es sind keine Schubdüsenmodule zur Neigungsgradregulierung im All. Aktivieren Sie ein zusätzliches Schubdüsenmodul, um den Neigungsgrad zu erhöhen oder zu senken.

• Keine Monteure im Einsatz

Es sind keine Weltraummonteure im Einsatz. Falls doch welche im All sind, dann sind sie krank oder im Streik.

• Zugang zur Raumfähre: Versorgung

Die Bedienungsperson versuchte, im Ladebereich des Versorgungsmoduls ein Modul anzuschließen.

• Ladekapazität überschritten

Die Bedienungsperson versuchte, die Raumfähre oder HLLV mit mehr Fracht zu beladen als Ladekapazität vorhanden ist. Die maximale Nutzlast eines Fluggerätes ist in der linken unteren Ecke des Startberichtes angegeben.

• Pilotenmangel

Ein Pilot und ein Kommander sind zum Start einer Raumfähre erforderlich. Zur Zeit fehlen entweder nur Piloten oder Piloten und Kommander. Bitte Warten Sie.

• Drücke (ENTER), wenn bereit

Dieser Befehl erinnert die Bedienungsperson daran, daß die Simulation bei Drücken der ENTER-Taste (bzw. RETURN-Taste) fortgesetzt wird.

• Projekt gestoppt: Geld verbraucht

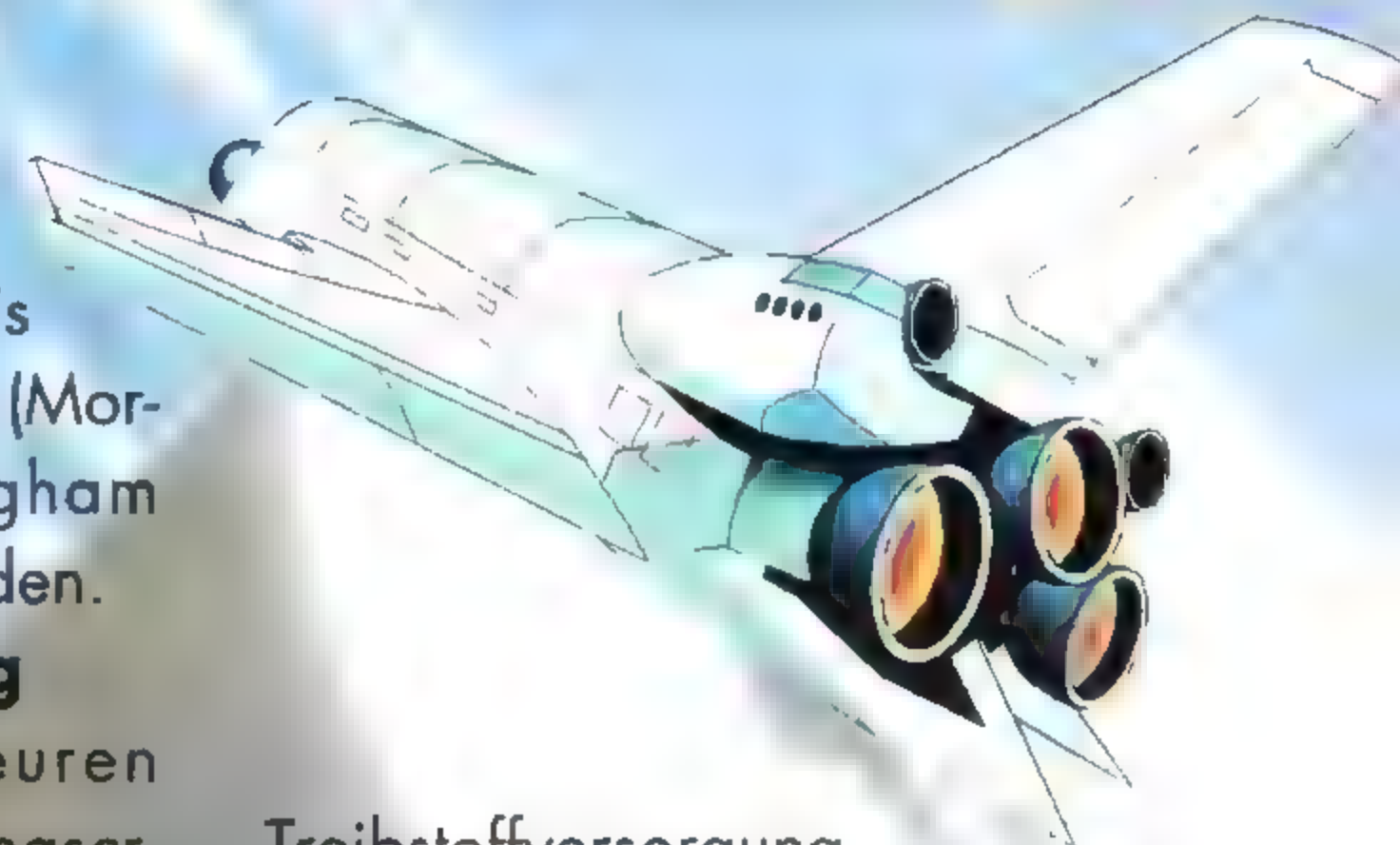
Simulation beendet. Projekt wurde nicht abgeschlossen, da Projektbudget um mehr als 10 % überschritten. Versuchen Sie es erneut.

• Projekt gestoppt: Zeit abgelaufen

Simulation beendet. Projekt nicht abgeschlossen, da Gesamtzeit des Projekts überschritten (Zeit abgelaufen). Versuchen Sie es erneut.

• Fadenkreuz markiert Masseschwerpunkt

Der Masseschwerpunkt der Raumstation beeinflusst die Funktionsfähigkeit der Materialveredelungsmodule. Das auf dem Monitor angezeigte Fadenkreuz markiert den Masseschwerpunkt der gesamten Raumstation. Je näher die Materialveredelungsmodule am Masseschwerpunkt liegen, desto besser sind die Ergebnisse der Mikrogra-



vitätsverfahren. Gleichfalls gilt: Je weiter diese Module vom Masseschwerpunkt entfernt sind, desto schlechter ist die Qualität des veredelten Materials. Das liegt daran, daß die Masse der Raumstationsmodule Schwerkraft auf die Veredelungsverfahren ausübt. Liegt der Masseschwerpunkt dort, wo die Veredelung stattfindet, so hat er aufgrund der Masse der Raumstation keine negativen Auswirkungen auf die Verarbeitung.

• Ruhe und Erholung

Gemäß gemeinsamem Beschluß werden am siebten Wochentag nur Notarbeiten verrichtet. Der siebte Tag ist Ruhe- und Erholungstag.

• Mangel an externen Tanks (ET-Tanks)

Die Bedienungsperson versuchte, eine Raumfähre oder HLLV zu starten, obwohl das

Lager an externen Tanks erschöpft ist. Dies entspricht einem Projektstop, da die externen Tanks nicht ersetzbar sind und unsere Zulieferer nicht rechtzeitig zusätzliche externe Tanks liefern können. Versuchen Sie es erneut.

• HLLV-Mangel

Die Bedienungsperson versuchte, bei erschöpftem Lager eine HLLV zu starten. Zu diesem Zeitpunkt können Starts nur mit vorhandenen Raumverfahren erfolgen.

• Mangel an Triebwerken für Feststoffraketen

Die Bedienungsperson versuchte, eine Raumfähre oder HLLV zu starten, obwohl das Lager an startbereiten Triebwerken für Feststoffraketen erschöpft ist. Triebwerke für Feststoffraketen sind ersetzbar. Die bereits gestarteten werden zur Zeit ausgebesert. Die Bedienungsperson

muß so lange warten, bis die SRB vom Hersteller (Morton Thiokol, Inc., Brigham City, Utah) geliefert werden.

• Streikniederlegung

Der von den Monteuren und/oder der Bedienungsperson im All aufgerufene Arbeitsstreik wurde niedergelegt. Alle im Einsatz befindlichen Crewmitglieder haben ihre Arbeit wieder aufgenommen.

• Strahlbereich des Triebwerks

Die Bedienungsperson versuchte, im Strahlbereich einer Triebwerksmoduldüse ein Modul anzuschließen. Module können nicht mit dem Raketenmotor verbunden werden, da dieser im Bereich des Motorantriebs liegt.

• Triebwerk ausgefallen: Treibstoffmangel

Der flüssige Sauer- und Wasserstoff zur Oxydierung und

Treibstoffversorgung wurde vollständig verbraucht. Versuchen Sie, die Raumstation erneut zu versorgen.

• Zu viele Besatzungsmitglieder

Die Bedienungsperson versuchte, mehr Crewmitglieder in einer Raumfähre unterzubringen, als Platz vorhanden ist. Die Höchstzahl beträgt sieben Besatzungsmitglieder.

• Zu viel Flugpersonal

Die Bedienungsperson versuchte, mehr Flugpersonal in einer Raumfähre unterzubringen, als Platz vorhanden ist. Die Höchstzahl beträgt drei Flugmitglieder.

AMIGA — KREATIV!

Bedrucken Sie Ihre T-Shirts und Textilien! Schnell – einfach und mit jedem Tintenstrahldrucker!



Einfach mit Tintenstrahldrucker und normaler Farbe auf INK-Jet-Transfer-Folie drucken



Dann aufbügeln - Das ist alles!

Der Spaß für jeden AMIGA-Anwender!

So einfach geht es: Mit jedem normalen Tintenstrahldrucker und mit jeder Normaltinte drucken Sie auf die Transferfolie. Dann aufbügeln und schon sind die Grafiken und Schriften auf beliebige Textilien übertragen - professionell und waschbar!

Aktion!

10 Folien A3

20 Folien A4

nur DM 49,- ÖS 399,-

nur DM 49,- ÖS 399,-

In Deutschland:

media
verlagsgesellschaft mbH

media Verlagsgesellschaft mbH
Moosweg 18
88175 Scheidegg
Tel.: 08387/9222-22
Fax: 08387/9222-30

In Österreich:

media
verlagsgesellschaft mbH

Postfach 1
6932 Langen bei Bregenz
Tel.: 05574/47344
Fax: 05574/46254

Alle Preisangaben sind unverbindliche Preisempfehlungen!



Passwort-Listen

Black Gold

Wort	Zeile	Seite	Passwort
2	3	4	Familie
1	4	4	Zechen
2	9	4	Bergbau
1	1	5	Einleitung
1	5	5	Steinkohle
3	6	5	Wälder
1	4	6	Erdoberfläche
4	5	6	Tiefe
2	8	6	Tage
1	3	9	Marktsituation
1	6	9	Kohleart
1	8	9	Sommer
1	3	15	Bank
2	5	15	Verkauf
1	8	15	Zechenaufsicht
1	1	18	Ort
9	1	18	Streb
2	8	18	Spiel
3	2	20	Ebene
4	7	20	Feld
2	8	20	Dynamit

ISHAR 1

Seite	Zeile	Wort	Passwort
2	3	21	Abtransport
2	5	21	Ebenen
1	8	21	Zuges
1	1	23	Sabotage
4	1	7	BEGAN
6	2	7	LEFT
7	1	5	USING
7	1	4	MOVED
8	1	2	TEAM
9	1	4	PLAYED
9	2	3	COLOUR
10	1	1	RECRUIT
11	1	5	ICON
12	1	5	PARTY
13	1	5	SOME
13	1	3	OFTEN
13	2	4	PLACE
14	3	1	SPELLS
14	1	3	LAST

ISHAR 2

Seite	Zeile	Wort	Passwort
6	2	2	DES
9	2	3	JUNE
10	2	3	VERS
11	1	2	PEUT
12	1	6	TEMPS
13	2	1	PARTIE
14	2	3	CINQ
15	1	3	TROIS
16	2	3	SUR
17	2	1	TROUVE
18	2	1	SEUL
19	3	3	SONT
26	2	1	FOR
30	1	3	MADE
31	2	1	CLICK
32	1	2	TAKE
33	1	2	TEAM
34	1	3	OUT
34	2	2	FIVE
35	1	4	KINDS
36	2	3	NAME
37	1	3	OFTEN
38	2	3	GAME
39	1	5	SPELLS

IMPRESSUM

Herausgeber:

media
Verlagsgesellschaft mbH

Verantwortlich für den Inhalt:

Harald Mayer

Anzeigen:

Holger Meier
Tel.: 08387/9222-16

Satz und Gesamtherstellung:

media
Verlagsgesellschaft mbH
Moosweg 18
88175 Scheidegg

Tel.: 08387/9222-22
Fax: 08387/9222-30

Druck:

Druckerei Jungfer
37412 Herzberg

Urheberrecht:

Alle in AMIGA Spiele-Hits erscheinenden Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen und Zweitveröffentlichung vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, sind nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Das Copyright an allen aufgeführten Namens- sowie Produktbezeichnungen liegt beim jeweiligen Inhaber.

INSERTEN

Pawlowski	2.U.
Titan Computer	3.U.
New Generation Software	4.U.
Conny Figge Schnellversand	6, 7
Bühler Elektronik	15
Omega Datentechnik	17
APC & TCP	29
Cool Bits	31
Pernat	33
Interest Verlag	Beilage
Silver	Beilage



media
verlagsgesellschaft mbH

Super-Angebot!

DM 10,-

Zwei Magazine plus 2 Disketten für nur 10,-



Amiga Special 11/96

Nützliches Zubehör für alle Amigas.
Tools für den täglichen Gebrauch.

Online:

So sparen Sie Kosten!

15 Seiten Praxis

Auf der Heftdiskette:

Jimmys Fantastic Journey

- 24 Level
- Tolle Grafik
- Super Sound
- Komplett in Deutsch



Amiga Special 1/97

Kaufberatung:

Die besten Amiga-CDs.

Diese PD-Software brauchen Sie!

Sonderteil Amiga & Musik

Auf der Heftdiskette:

- GFX Manager – Die komfortable Grafik- und Animationsverwaltung
- Bringen Sie Ordnung in Ihre Grafiksammlung!
- Speichert die Übersicht als IFF-File!



Amiga Special 4-5/97

Im Test: • 2 PC-Emulatoren

• CD-Brenner-Software

• Quarterback Tools Deluxe

• Die schnellste Amiga-Festplatte

Auf der Heftdiskette:

- A320 – lauffähige und spielbare Version
- Update für A320 und A320 II (deutsch)
- Auch ohne Vorversion spielbar
- Deutsche Anleitung und Flugkarten in der Heftmitte



Amiga Special 6-7/97

Im Test:

- 2 Soundkarten
- 3 Drucker
- 3D-Grafikkarten im Praxistest
- Mailboxen
- Weitere A320-Karten im Heft

Auf der Heftdiskette:

- Vollversion TurboPrint Pro 3.7
- WB-Menu '97



Amiga Special 8-9/97

Im Praxistest:

- Final Writer 97 • Picasso IV
- 17-Zoll-Monitore • Zyxel Omni.net
- HP DAT-Streamer

Workshops:

Grafik, Büro, Video & Musik

Was wird aus dem Amiga?

Interview mit Petro Tyschtschenko

Auf der Heftdiskette:

Vollversion Spirit of Adventure



Amiga Special 10-11/97

Erstmals mit Diskette und CD-ROM

• 5 Vollversionen

• Rolling Ronny

• Maxon Cinema 2.1

• Final Writer 3

• Final Data 1

• Turbo Print 3.7

Im Praxistest:

- Die neuen Modemgenerationen
- Multimedia-Lexikon

Hiermit bestelle ich:

- | | |
|--|-----------|
| <input type="checkbox"/> AMIGA Special | 11 '96 |
| <input type="checkbox"/> AMIGA Special | 1 '97 |
| <input type="checkbox"/> AMIGA Special | 4/5 '97 |
| <input type="checkbox"/> AMIGA Special | 6/7 '97 |
| <input type="checkbox"/> AMIGA Special | 8/9 '97 |
| <input type="checkbox"/> AMIGA Special | 10/11 '97 |

2 Magazine mit 2 Disketten für nur
10,- DM (inklusive Porto und Ver-
sand) gegen Schein oder Scheck.

Einsenden an: media Verlagsgesellschaft mbH, Moosweg 18, 88175 Scheidegg

Absender:

Name, Vorname

Straße und Hausnummer oder Postfach

Postleitzahl Ort

Telefon

Unterschrift

Hilfe zur CD-ROM

Auf dem Heft CD-ROM befinden sich 10 Vollversionen in gepackter und ausführbarer Form. Sie finden die Verzeichnisse dieser Spiele im (c) Ordner. Des weiteren liefern wir einige Demoverversionen aktueller Spiele mit. Im Aminet-Verzeichnis finden sich LHA-Dateien mit zusätzlichen Spielen für Profis.

Wenn Sie Probleme mit der CD-ROM haben, sollten Sie den folgenden Text genau lesen!



Von allen Spiele, die Sie mit diesem Heft bekommen, hat die Media Verlagsgesellschaft mbH Lizenzen von den jeweiligen Softwarefirmen erworben. Die Software wurde also nicht von uns programmiert.

Da sowohl an der Amiga-Modellreihe als auch an den unterschiedlichen Erweiterungen im Laufe der Zeit immer wieder mehr oder weniger umfangreiche Veränderungen vorgenommen wurden, kann die Lauffähigkeit der Programme auf allen Konfigurationen nicht garantiert werden.

Die Media Verlagsgesellschaft mbH hat alle Sorgfalt walten lassen, um das CD-ROM auf allen Amigas mit mind. 4 MB RAM, Workbench/Kickstart 2.x bzw. 3.x und Festplatte lauffähig zu machen.

Sollten dennoch Probleme auftauchen, können Sie auf dieser Seite einige Tips zur Lösung einiger Probleme finden.

Die CD-ROM wird nicht angenommen

Wenn die CD-ROM nicht angenommen wird, liegt es häufig

am CD-ROM-Filesystem oder am CD-ROM-Laufwerk.

P = Problem oder mögliche Ursache / L = Lösungsmöglichkeit)

P: Das Laufwerk macht „schabende“ Geräusche und es erscheint nichts auf der Workbench. Die CD-ROM ist verformt und/oder Ihr CD-ROM-Laufwerk ist sehr empfindlich (Die neueren, schnellen Laufwerke haben oft eine schlechte Fehlerkorrektur).

L: Schicken Sie die CD-ROM mit Fehlerbeschreibung zu uns ein. Sie bekommen daraufhin eine neue zugeschickt.

P: Die Dateinamen werden nicht richtig angezeigt und/oder der Amiga verlangt nach Dateien, die sich nicht auf der CD-ROM befinden.

L: Installieren Sie das AmiCDFS. Fragen Sie bei Unklarheiten ihren Fachhändler. Dieser kennt sich mit Ihrer Konfiguration aus.

Das Spiel läuft nicht

Wenn ein Spiel nicht laufen sollte, kann dies viele Ursachen haben. Hier einige Lö-

sungen zu möglichen Problemen und Fehlerquellen:

P: Es erscheint ein Fenster, in dem der Computer bestimmte Dateien verlangt.

L: Das Piktogramm „Klick Mich sofort / KlickMe“ wurde nicht mit einem Doppelklick aktiviert. Machen Sie einen Neustart und holen Sie es nach.

P: Sie verwenden ein altes Betriebssystem. (Beispielsweise Kickstart/Workbench 1.2 bzw. 1.3)

L: Verwenden Sie neuere Versionen der Kickstart-ROMs und Workbench. (Im Fachhandel erhältlich.)

P: Auf Ihrem System laufen Patches oder andere Programme gleichzeitig (sichtbar im Vorder- oder unsichtbar im Hintergrund)

L: Deaktivieren oder entfernen Sie diese Programme aus Ihrem System.

P: Das Chip-RAM ist durch hohe Farbenzahl, große Arbeitsoberfläche, Hintergrundgrafik, vielen Fenstern und/oder Piktogrammen reichlich gefüllt. Es kann dem

Spiel nicht mehr genügend Arbeitsspeicher zur Verfügung stellen.

L: Verringern Sie die Anzahl der Farben, die Größe Ihrer Oberfläche. Schließen Sie so viele Fenster wie möglich und entfernen Sie Hintergrundbilder.

P: Wenn Lesefehler auftauchen, kann dies an Ihrem Controller oder dem CD-ROM-Filesystem liegen. (Erfahrungsgemäß kann es bei IDE-Fix-Systemen zu Problemen kommen. Bei Oktagon-SCSI-Controllern mit älterer Software muß das CD-ROM als -> Unit 1 <- soft- und hardwaremäßig eingestellt sein.)

L: Installieren Sie das auf dem CD-ROM befindliche AmiCDFS. Fragen Sie bei Unklarheiten Ihren Fachhändler, bei dem Sie das CD-ROM-Laufwerk erworben haben. Er kennt sich mit Ihrer Konfiguration am besten aus.

P: Spiel bleibt beim Laden stehen und die Laufwerke leuchten. Das Spiel greift direkt auf die Diskettenlaufwerke zu.

L: Installieren Sie das Spiel auf Diskette, wie unten beschrieben.



P: Das Programm unternimmt Schreibversuche auf der CD-ROM.

L: Installieren Sie das Spiel auf der Festplatte oder spielen Sie von Diskette.

P: Es erscheint ein Fenster mit einer, Ihnen fremden Fehlermeldung oder der Bildschirm wird schwarz.

L: Oft lösen Sie dieses Problem, indem Sie die Programme auf Diskette installieren. Wenn das Spiel dann immer noch nicht läuft, deaktivieren Sie zusätzliche Hardware. Vermeiden Sie, daß die Workbench zuvor geladen wird.

Die einfachste Lösung

Entpacken Sie die Spiele auf Disketten und spielen bzw. installieren Sie von diesen. Die Spiele liegen sowohl installiert als auch in gepackter Form auf der CD-ROM vor. Sie können die gepackten Dateien ganz leicht an der Endung ".dms" oder ".DMS" erkennen. Sie liegen in den Verzeichnissen der Spiele. Um diese Spiele zu entpacken, benötigen Sie pro DMS-Datei eine leere Diskette. Verwenden Sie keine Disketten, auf denen sich schon Programme oder andere Dateien befinden, denn diese werden beim Entpacken gelöscht.

Zum Entpacken legen Sie die leere Diskette in das Laufwerk df0: und starten Sie das Entpacken mit einem Doppelklick auf die jeweilige DMS-Datei. Folgen Sie nun den Anweisungen am Bildschirm.

Probleme können dann nur noch bei einigen Amiga 1200 Serien (die berühmten Escom-Rechner) mit Fehlern in der Laufwerksansteuerung auftreten.

Diskette zum Heft: SARAKON

Legen Sie die Heftdiskette in das interne Diskettenlaufwerk (df0:), bevor Sie Ihren Amiga einschalten. Das Spiel startet dann von selbst. Das Spiel ist selbststartend. Es ist nicht für den Start über die Workbench konzipiert.

Nachdem SARAKON in Ihren Rechner eingeladen ist, haben Sie die Wahl zwischen zwei Spielen, welche unterschiedlich schwierig sind. Entscheiden Sie sich für eines der Spiele. Vor sich sehen Sie das Spielfeld mit vielen Steinpärchen in der Mitte des Bildschirms. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie Ihre Punktzahl, den absoluten Highscore sowie in der Mitte eine Informations-Leiste. Oben rechts wird die noch verbleibende Zeit angezeigt.

Ihre Aufgabe besteht nun darin, Steinpärchen vom Feld zu nehmen. Dabei müssen die Steine direkt nebeneinander liegen oder mit einer gedachten Linie über höchstens zwei Ecken verbunden werden müssen. Um ein Paar wegzunehmen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die entsprechenden Steinchen, welche daraufhin verschwinden.

Da in manchen Leveln bis zu drei Ebenen mit Steinpärchen

vorhanden sind, kann es sein, daß unter entfernten Steinen neue auftauchen. Diese dürfen im Spiel A nur mit Steinen derselben Ebene verbunden werden. Im Spiel B können auch Steine verschiedener Ebenen miteinander verbunden werden. Um die Aufgabe trotz hilfreichen Extras auf hohem Niveau zu halten, muß jeder Level innerhalb eines bestimmten Zeitlimits absolviert werden. Während des Spiels tauchen bestimmte animierte Symbole auf, die Ihnen entweder Zeit gutschreiben oder Joker bringen.

Folgende animierte Symbole werden Ihnen bei SARAKON begegnen:

- **Das Seepferdchen**
- **Die Maske**
- **Die Blume**
- **Der Zauberer**
- **Der Schmetterling**

Diese Extras halten die Zeit jeweils für 15 Sekunden an.

Der Joker

Mit Hilfe der Joker („Yin und Yang“) können Sie zwei beliebige Steine Ihrer Wahl wegklicken.

Der Drache

Im Endlevel taucht zusätzlich ein Drache auf, der mit einer

Vielzahl von Jokern um sich wirft.

Die Bonuslevel

Es gibt drei verschiedene Arten von Bonusleveln:

Der erste Bonuslevel:

Nach Wegklicken eines Pärchens zwei neue Pärchen. Sie müssen möglichst viele Steinpärchen auf dem Bildschirm sammeln.

Im zweiten Bonuslevel müssen Sie aus verdeckten Steinen Pärchen auswählen. Sie können pro Zug zwei Steine umdrehen.

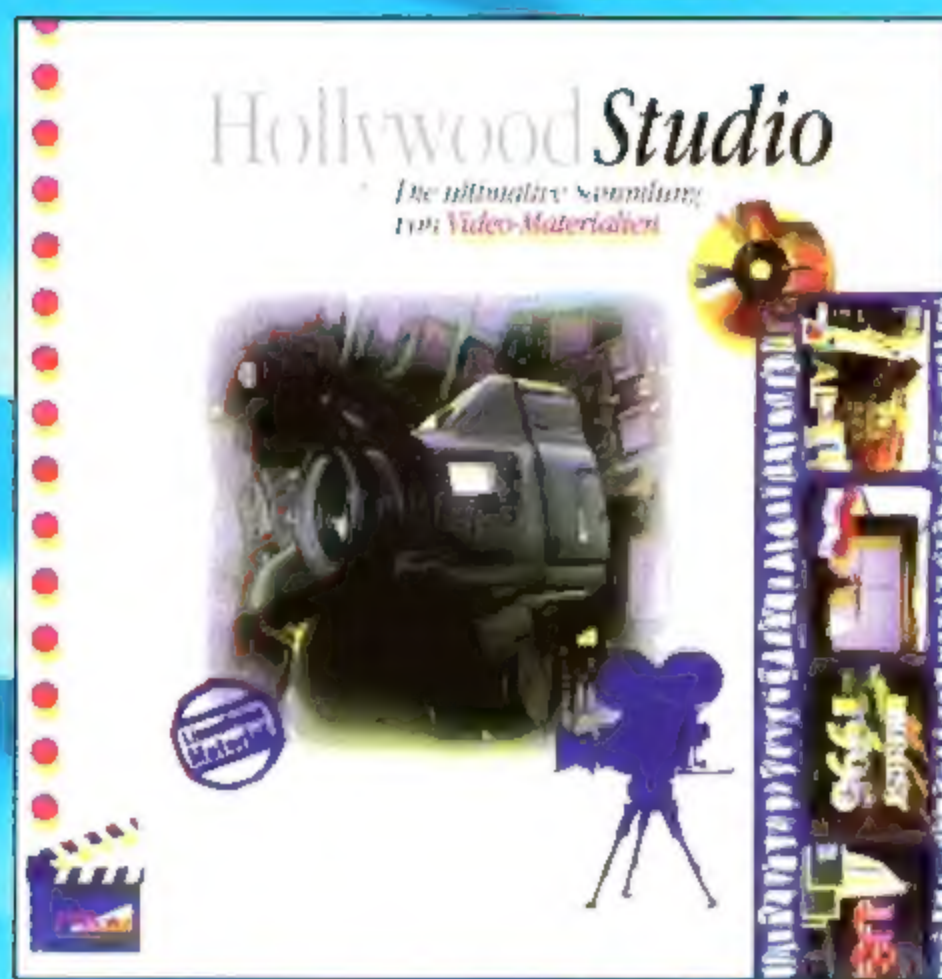
Im dritten Bonuslevel erscheint ein Steinpärchen irgendwo auf dem Spielfeld. Ihre Aufgabe ist es, die Stellen anzuklicken, wo die beiden Steinchen zuletzt dargestellt wurden.

Besonderheiten

Hin und wieder blinken beliebige Steine auf dem Spielfeld. Gelingt es Ihnen, ein solches mitsamt dem zweiten Stein wegzuklicken, so bekommen Sie einen Zeitbonus von 10 Sekunden.



Amiga & Video - alles klar?



Hollywood Studio AMIGA Kreative Videonachbearbeitung

Die ultimative Sammlung von Video-Materialien.

Über 1000 Multimedia-Dateien im IFF Format:

- 3D-Videoeffekte
- Backgrounds
- Videomasken
- freigestellte Clips
- Texturen
- und vieles mehr

Ein Power-Paket mit über 1000 Grafikdateien für kreative Anwender!

Ob Sie Ihre Filme bearbeiten oder betiteln wollen, DTP- oder Multimedia-Anwendungen machen, oder ganz einfach Ihr eigenes multimediales Familienalbum erstellen: „Hollywood Studio“ bietet einen riesigen Fundus an professionellem Material:

- 3D-Schriften • Backgrounds • freigestellte Clips • 3D-Videoeffekte für alle Gelegenheiten • Komplette in 24-Bit-Farben-Qualität

Sie werden staunen, welche Effekte Sie aus diesem Paket herausholen!

CD-ROM mit deutscher Anleitung

Nr. 3028

statt DM 59,90 ÖS 449,- nur DM 49,95 ÖS 359,-

Preissenkung!

Digitaler Videoschnitt

Teil I

Dieses Video zeigt dem Anwender anhand von Beispielen die Funktionsweise und die Möglichkeiten des nonlinearen Videoschnitts. Sie finden eine Vielzahl von praktischen Beispielen und werden Schritt für Schritt in die Materie eingeführt. Für unseren Workshop verwenden wir einen Draco, ausgestattet mit der Motion-JPEG-Karte, VLabMotion und der Schnittsoftware Moviestop. Für den Ton sorgt die 16 Bit Soundkarte Toccata. Natürlich gehen wir auch auf die Bearbeitung mit dem AMIGA ein, so daß auch Anwender ohne Draco einsteigen können!

Aus dem Inhalt:

- Allgemeine Einführung
- Szenenauswahl und -schnitt
- Die Timeline
- Erste Effekte mit Moviestop
- Titleinblendung
- Alphakeying und Genlocking

Kurzum, eine wertvolle Ergänzung für unseren Workshop „Digitaler Videoschnitt“ - interessant für alle Draco-Besitzer und AMIGA-Anwender mit Videoambitionen.

Nr. 2746



DM 49,-
ÖS 399,-

Digitaler Videoschnitt

Teil II

Auf dieser VHS-Video-Kassette finden Sie eine Menge Anregungen für alle Anwender, die tiefer in die fantastischen Möglichkeiten der digitalen Videoschnitttechnik mit dem AMIGA einsteigen möchten.

Aus dem Inhalt:

- Erstellen schwieriger Effekte durch Kombination mehrerer Operatoren.
 - Vertonung: O-Ton, Geräusche, Musik und Kommentare.
 - Bearbeitung und Aufnahme mit Samplitude & Moviestop. Tonmischung auf der Timeline.
 - Betitelung des digitalen Filmes mit dem Titel-Operator, Monument für Moviestop, Adorace, Monument Designer und Animage.
 - Tips und Tricks bei auftretenden Problemen.
- Zu allen aufgeführten Themen werden visuelle Praxis-Beispiele geboten. Hier wird alles anschaulich erklärt.

Nr. 2829

DM 49,-
ÖS 399,-



Amiga & Video-Buch

Video - die Bearbeitung und Anwendungen wie Betiteln von Filmen, Fotos, Schneiden von Filmen etc. sind die Themen dieses Buches. Umfassend und kompetent wird hier alles um dieses wichtige AMIGA-Thema berichtet. Welche Hard- und Software ist für welchen Zweck geeignet? Dabei werden einerseits die prinzipielle Funktionsweise von Programmen und Hardware (z. B. Genlocks, Schnittsystemen etc.) aufgezeigt und nachfolgend die besten darunter ausführlich beschrieben. Inkl. Marktübersicht. Das Kapitel „Tips und Tricks“ zeigt, wie man mit dem beschriebenen Equipment am besten arbeitet, mit über 100 Abbildungen (Produktfotos, Screenshots, Schemazeichnungen, Beispielbilder)

Nr. 1711

DM 39,90
ÖS 329,-



In Deutschland:

media Verlagsgesellschaft mbH

Moosweg 18

88175 Scheidegg

Tel.: 08387/9222-22

Fax: 08387/9222-30

media
verlagsgesellschaft mbH

In Österreich:

media/Intercomp

Postfach 6

6932 Langen bei Bregenz

Tel.: 05574/47344

Fax: 05574/46254

media
verlagsgesellschaft mbH

Händler bestellen bitte bei:

GTI, Grenville Trading

International GmbH

Karl-Zeiss-Straße 9

79761 Waldshut-Tiengen

Tel.: 07741/83040

Fax: 07741/830438

Alle Preisangaben sind unverbindliche Preisempfehlungen!



heisse Sommer bringen noch heissere Software

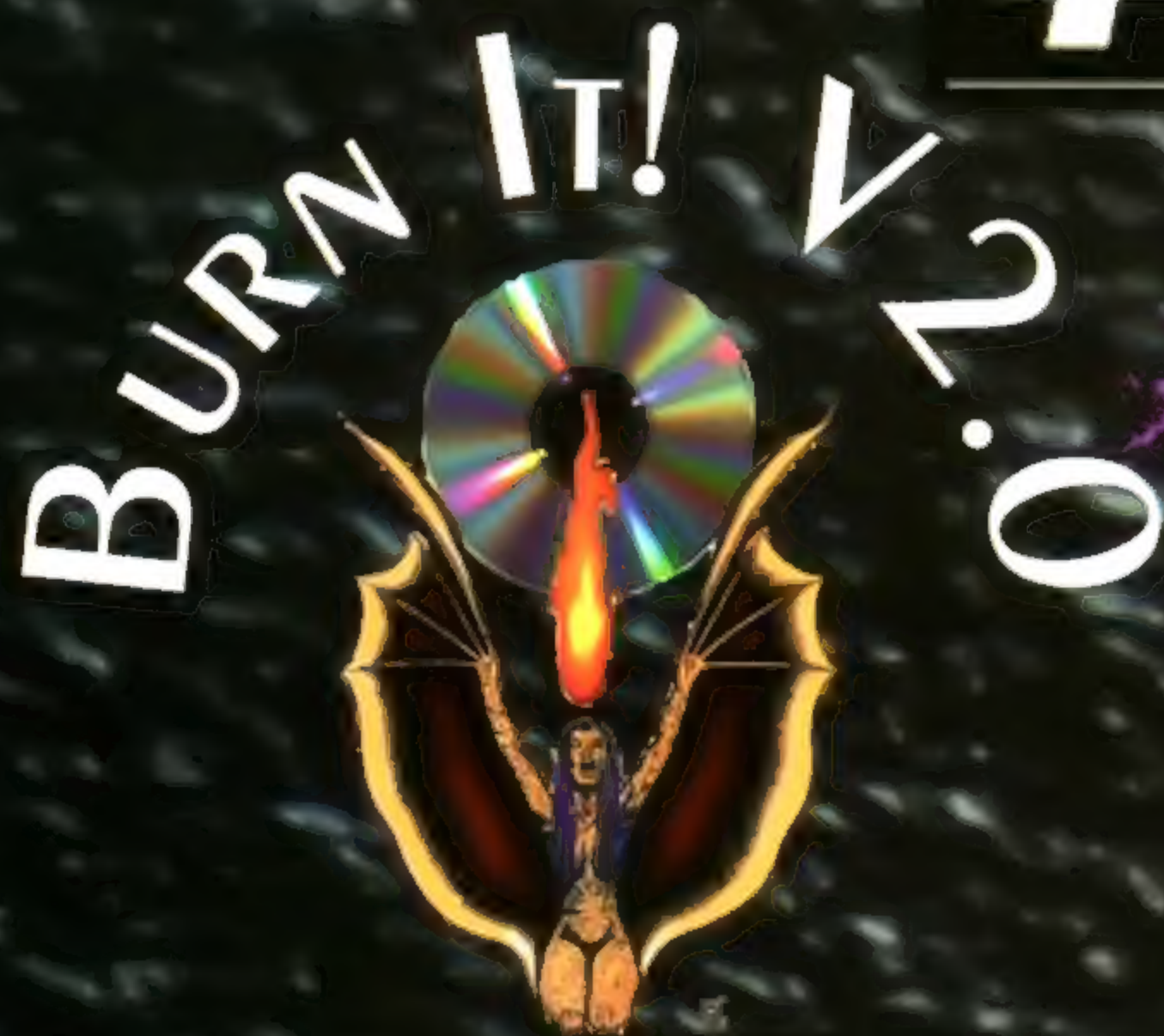


Elastic Dreams

DAS ERSTE
REALTIME MORPHING PROGRAMM
FÜR DEN AMIGA



POWERUP



- jetzt Rewriteable CD-Recorder Unterstützung
- mehr als 60 Brenner werden unterstützt
- neues Handling Drag&Drop
- PPC-Support



- excellenter 3D Shooter, Action pur
- 15 riesige Levels
- atemberaubende Licht- und Transparenzeffekte
- Amiga 020 4MB, AGA, Cybergfx oder Graffiti und Festplatte

- Voxelengine Flightsimulator
- 6 Terrains mit je 10 Mission
- Science-Fiction pur
- Amiga 030 8MB, AGA oder Cybergfx, Festplatte und CD



- nochmals beschleunigt im 68xxx Modus
- jenseits der Schallmauer im PPC-Modus
- neue intuitive Oberfläche
- fontsensitive Oberfläche
- über 60 Loader

- Fantasie-Rollenspiel
- brillante, getraced Grafiken
- absolut fesselndes Gameplay
- vernichten Sie die Reiter der Apocalypse...

- Amiga 020 4MB AGA oder Grafikkarte und CD-Romlaufwerk
- Jump & Run der Extra-Klasse
- spitzenmäßig animierte Charaktere
- 5 riesige Level
- Amigas ab 1MB Chip



**COMPUTER
'97**

HALLE 11.1
STAND B52
14. Nov. – 16. Nov.

Titan Computer

Mahndorfer Heerstr. 80 A
28307 Bremen · Tel./Fax: 04 21 / 48 16 20

BESTELL-HOTLINE:
Tel.(05465) 9923



Das Rollenspiel
Ereignis auf
AMIGA!
Teil 1 & 2 je
69,-*



DIE Game-Compilation!
7 Top-Games für

59,-*

**AMIGA?
KLAR!!**



DER AMIGA
Beschleuniger!

39,-*

**Die angegebenen
Preise gelten nur bei
Bestellung direkt bei
New Generation Software
zzgl. Versandkosten*

JETZT BESTELLEN BEI :



NEW GENERATION SOFTWARE

Korte, Theuerkauf & Wieland GbR
Haarmeyers Kamp 6
49386 Neuenkirchen
Tel.(05465) 9923 FAX:(05465) 1263



**ENDLICH FÜR
AMIGA !!!**

WET

*Die superscharfe
sexy WISIM für
deine 'Freundin'
BALD!!*